

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVI OFICIAL DE XBOX
6,95€ Nº1 DICIEMBRE 2006
DVD 10 DEMOS
DEAD RISING, JUST CAUSE, TEST DRIVE UNLIMITED, TABLE TENNIS...
HALO 3
TODOS LOS DETALLES DEL MODO MULTIJUGADOR DEL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA
GEARS OF WAR
BIENVENIDO AL INFIERNO EN LA TIERRA
Y ADEMÁS...
BATTLEFIELD BAD COMPANY
ERAGON
RAINBOW SIX VEGAS
CALL OF DUTY 3
PRO EVOLUTION SOCCER 6
FIFA 07
F.E.A.R.
NEED FOR SPEED CARBONO
SONIC THE HEDGEDOG...
¡LLEGAN LOS REYES MAGOS!
GANA ESTOS REGALOS CON LA REVISTA OFICIAL XBOX 360
3 CONSOLAS XBOX 360
25 SUSCRIPCIONES AL LIVE
90 JUEGOS... Y MUCHO MÁS
¿Cómo te ha cambiado la vida el ADSL?
Cuéntanoslo en lavidaen3megas.com y gana 10.000€
Consulte bases de la promoción en www.lavidaen3megas.com
Telefónica
UNA REVISTA
M
MARCA
9 771887 110007
00001



Bienvenido





Director: David Sanz
T: 91 321 52 89
E: dsanz@recoletos.es

SE ACABÓ LA ESPERA. Los jugadores de Xbox 360 por fin tenemos un lugar donde poder conocer a fondo todas las novedades sobre nuestra consola, y no sólo eso, sino también probarlas en casa sin tener que ahorrar durante un tiempo para poder comprarlas. Pero no queremos quedarnos simplemente en ser un medio de comunicación más donde leáis cosas frías acerca de Xbox 360, y para ello necesitamos vuestra colaboración. Que nos preguntéis sobre ese juego que no llega nunca y al que queréis jugar, esas imágenes que siempre quisisteis ver o esos títulos que dan tanto que hablar en los foros. Que nos retéis en Xbox Live, que organicemos ligas, campeonatos enteros, que nos enviéis vuestras opiniones, que nos pidáis ayuda...
Esta revista es tan vuestra que sois uno, dos, cien mil más los que pertenecéis a esta redacción, así que no os cortéis a la hora de llamar, contarnos o escribirnos.
No sólo esperamos estar a la altura de vuestra confianza y ofreceros la mejor información sobre los juegos de Xbox 360 en España, sino crear una verdadera comunidad de jugadores y amigos unidos por algo grande: Xbox Live.

¡Nos vemos en Xbox Live!



¡I-M-P-R-E-S-C-I-N-D-I-B-L-E!: Hemos tenido la suerte de comenzar nuestra andadura en esta revista analizando uno de los mejores juegos de 360.



VACÍA EL DISCO DURO Y JUEGA: Las demos jugables de nuestro DVD te va a liberar de espacio tu consola y te va a presentar auténticos juegazos.



Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es



Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es



DÉJATE VER: La cámara de Xbox 360 va ampliar las posibilidades de comunicación de los jugadores y las de creación de los desarrolladores.



HALO 3: La tercera entrega de Halo está a la vuelta de la esquina y hemos tenido acceso a una entrevista de nuestros colegas ingleses de la OXM. No te la pierdas.



Arte: Marisol
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es



Reviews:
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es



Director: David Sanz
Redacción: Chema Antón
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte) y Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Gustavo Maeso, Xcast, Marble, Jorge Núñez, Jorge Quiroga, José M. Rodríguez, Rosa Royán, Mari Paz Ponce, Fabiola Palomo y Juan Manuel Castillo.
Pº de la Castellana, 66. 2ª planta
28046 madrid. **Tfno.** 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Márketing: José Antonio Pacheco
Jefe de Publicidad de Revistas de deportes: Conrado Godoy

PUBLICIDAD Novomedia S.A.
Pº de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno. 91 337 32 58
Presidente: José Manuel Rodrigo
Director general: Eliseo Soria
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, Entreplanta. 28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 69 64 - 680 58 27 38
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno. 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. **Tfno.** 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González. Andulza. **Tfno.** 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. **Tfno.** 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tfno.** 981 20 85 37 **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. **Tfno.:** 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Andrea Beneras / Jesús González.
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid).
Tfno. 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66, 28046 Madrid
Tfnos. 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. Depósito Legal: M-45004-2006





XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN PORTADA

PÁGINA 08

GEARS OF WAR

La joya de la corona de Microsoft para estas Navidades analizada a fondo. ¿Estás preparado para combatir por tu vida?

GANA UNO DE LOS 10 GEARS OF WAR QUE SORTEAMOS

XBOX 360 LISTA



¡Los creadores de Viva Piñata te desvelan todos los secretos!



PÁGINA 52

Hemos jugado... y lo queremos

¡SUSCRÍBETE!

PÁGINA 49 **Ahorra un 30% y puedes ganar fabuloso Gears of War.**

Lo mejor que está por venir dentro del mundo Xbox 360

¡SÍ, ES HALO 3!

Es, sin duda, el juego más esperado por todos. Te ofrecemos los detalles multijugador y una entrevista con los desarrolladores de Bungie.

PÁGINA 42



Contenidos

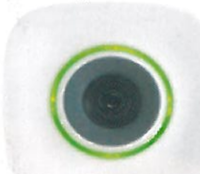
Todo ordenadito para que no te pierdas ni un solo juego



TENEMOS 10 DEMOS JUGABLES

ÍNDICE DE JUEGOS





MÁXIMA PUNTUACIÓN

No te quedes atascado en tus juegos favoritos.



La captura

TEST DRIVE UNLIMITED

No hay nada como una carrera en plena autopista para soltar un poco de adrenalina

*captura de OXM UK

mándanos tus capturas a xbox360@recoletos.es

UN NUEVO COMIENZO



"SONIC HA VUELTO Y CON MEJOR PINTA QUE NUNCA EN XBOX 360."

- XBOX 360







ENTRA EN LA ERA SONIC



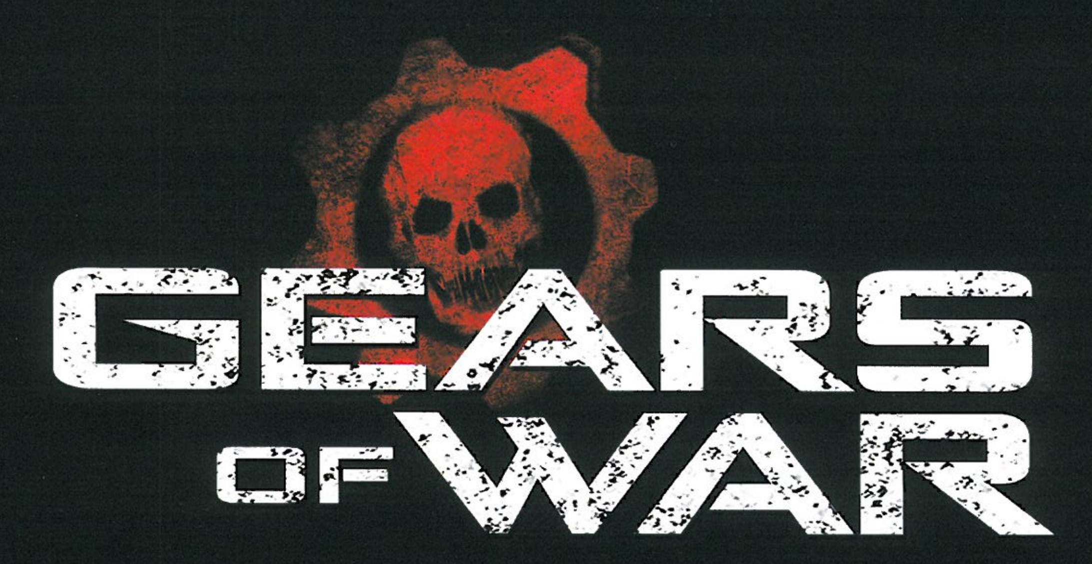








www.sega-europe.com







Ni siquiera en tu imaginación habría surgido un rival tan despreciable, una lucha tan violenta...



Analizado por:
Chema Antón

Vas de columna a columna en los pasillos del metro. Consideras temeraria la idea de subir por las escaleras mecánicas porque temes encontrarte de bruces con un alienígena de tres metros. Tienes miedo. En tu cabeza no deja de sonar la melodía de Tears for Fears "Mad world", versionada por Gary Jules. Sin duda, estás contagiado por ***Gears of War***.
Hasta hoy, cualquiera se apuntaba a la guerra. Todos los videojuegos con armas de por medio te decían: "¡Venga chaval, anímate, vente a pegar unos tiros!". A mí se me han quitado las ganas de

»GoW acaba con el estilo machote del Jefe Maestro

coger un fusil. ***Gears of War*** me hace pensar que quizá hagan ¡demasiado daño!
GoW te enseña desde el primer momento a saber buscar un buen lugar para cubrirte, lejos de cualquier posibilidad de emboscada, con la retaguardia protegida por un muro o por un compañero bien armado y con el frente despejado para poder ver lo que se te viene encima y saber encajar cómo afrontarlo. ***GoW*** acaba con el estilo machote del Jefe Maestro que puede con todo a base de tiros entre ceja y ceja y los bolsillos llenos de granadas. De hecho, con la forma de jugar en *Halo*, es posible que ninguno de vosotros aguante más de lo que lo

IDENTIFICADORES

Cada soldado caído en combate deja tras de sí un identificador CGO. De ti depende recuperarlos y llevarlos a las oficinas. Eso sí, se te recompensará por recuperar un tercio, la mitad o todas las chapas (10, 20 o 30 CGO).



DENTRO DEL COMBATE
Las 3 cámaras perfectas

Existe un elemento que podía añadir todavia más tensión a la acción de GoW: la cámara. Los diferentes encuadres que van desde la tercera persona a la cámara al hombro pasando por una espectacular cámara subjetiva.

FALSA PRIMERA PERSONA: Basta con que presiones el gatillo izquierdo para que la cámara pase por encima del hombro de tu personajes para ofrecer una vista 'casi' en primera persona como en cualquier shooter del género.



LA CÁMARA SUBJETIVA: ¿Has visto alguna vez imágenes de reporteros de guerra corriendo tras un soldado? en GoW se consigue utilizar ese punto de vista para crear la sensación de estar dentro de la guerra, en mitad del combate.



UNA 'PELI' DE ANIMACIÓN: Cada uno de los episodios está enlazado con el anterior con excelentes escenas de animación llenas de detalle y que cargan de dramatismo cada momento de tensión.





DETALLES

GEARS OF WAR

EDITOR: MICROSOFT

DESARROLLADOR: EPIC

JUGADORES: 1-2 (CO-OP PANTALLA PARTIDA/SYSTEM LINK), 2-8 (VERSUS SYSTEM LINK), 2 (VERSUS PANTALLA PARTIDA)

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2 CO-OP, 2-8 VERSUS

A TU MEDIDA: SKINS PARA JUGADORES ONLINE

hice yo... dos muertes consecutivas en el primer enfrentamiento del primer nivel. Sencillamente, en ***Gears of War*** no tiene sentido el enfrentamiento frontal porque sí. Y si no, Epic no le habría dedicado horas y horas al diseño de unos escenarios llenos de gigantescos bloques de piedra, columnas, carrocerías de coches o simplemente mobiliario doméstico. No quiero decir que no existan momentos en los que puedas olerle el aliento a un Locust, sino que no debe ser ese el modo de combate habitual... porque morirás. Mucho. De verdad. Así de sencillo.
El enfrentamiento cuerpo a cuerpo en ***GoW*** existe, de hecho es brutal y apetece experimentarlo de vez en cuando. Sobre todo cuando ves a un Drone despistado (los soldados Locust más habituales) y te puedes acercar a él, muchas veces no sabes si volarle la cabeza con tu pistola (¡santa Mágnum!) o golpearle con la poderosa culata de tu Lancer. Además en esta última arma existe algo que seguro que muchos ya habéis visto en algún vídeo o imagen y que consiste en que la parte inferior del cañón del arma cuenta con una sierra eléctrica para deshacernos de los cuerpos agonizantes de los enemigos y, sobre todo, para algún enfrentamiento cuerpo a cuerpo inevitable y partir al enemigo en dos mitades (muy, muy, muy bruto y sangriento). Basta con presionar B para oír rugir y ver echar humo a esta frivolidad. Es entonces cuando se te pasa por la cabeza cómo es posible que a nadie se le hubiese ocurrido antes. Y sonríes.
Pero por lo general el enfrentamiento de cerca sólo será habitual con los Wretch, unos pequeños seres muy ágiles y rápidos, pero también extremadamente débiles a los que les basta un ¡uh! para morir. Dispara algo, lo que sea, y dos o tres estarán panza arriba. Por cierto, mira el techo, suelen estar ahí.
El núcleo central del juego está en un duelo lleno de acción y disparos, ¡cómo no!, pero desde posiciones seguras. Consiste en un constante tira y afloja entre los CGOs y los Locusts que se resume en ir de una posición a otra para buscar el mejor disparo e ir


El lenguaje adulto estará en las bocas de los humanos y los Locust.

CARGA RÁPIDA

Peligro. Tienes que recargar. Acierta con la segunda pulsación del botón derecho en la parte más iluminada para que no se te atasque.



TEME LA OSCURIDAD Aprovéchate de la luz, ¡sobre todo por la noche!

El Locust más temible que te vas a encontrar es el Krylll, una especie de murciélago. Estas 'pirañas' del aire pueden arrancarte la carne en segundos y eso no se cura. ¡Permanece cerca de la luz cuando estés en la calle de noche!


Dispara a las bombonas de gas para crear balizas luminosas y desplázate entre ellas.


Empuja los coches en llamas que se muevan para iluminar las calles.


En ocasiones te encontrarás con focos en mitad de la calle que puedes encender.



Saca de su agujero a los Kryll utilizando fogonazos.

NO TE DEJAS LLEVAR POR LA EMOCIÓN

LOS AFICIONADOS PIENSAN QUE ES UN HÉROE

LA JUNTA DIRECTIVA QUIERE RENOVARLE EL CONTRATO

TU SABES QUE SU MEJOR MOMENTO YA HA PASADO

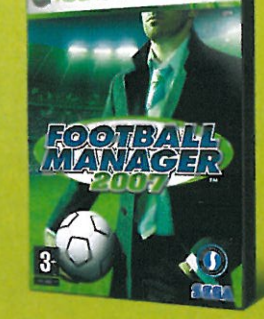
PIENSA COMO UN MANAGER

Puede que haya sido un goleador legendario, pero tu sabes que sus lesiones le permitirán jugar otro año, como mucho.

Véndele ahora y podrás fichar dos nuevos jugadores que te harán ganar el título la próxima temporada.

Desde fichajes y tácticas hasta cambios de moral y demás quebraderos de cabeza, tendrás que soportar la presión de todos lados y tomar las decisiones correctas. Porque tú y solo tú, debes dirigir a tu equipo a través de todos los partidos para ganar la liga.

Deja de pensar como un aficionado. Empieza a pensar como un manager.



www.footballmanager.net



www.pegi.info

A LA VENTA EN DICIEMBRE PARA XBOX 360

www.sigames.com





www.sega-europe.com

FINALES FELICES Aprende a ponerle un lazo a tus enemigos...

No todo es matar bichos y más bichos, sino en hacerlo con gracia. Gears of War te permite acabar con la existencia de algunos rivales con humillación incluida, al más puro estilo de los beat 'em ups...



EJECUCIÓN: Acércate a tu rival por detrás sin que se dé cuenta y podrás volarle la tapa de los sesos... Sí, salpica, pero merece la pena ver como la pared cambia de color.



MUERDE EL BORDILLO: En ocasiones verás a rivales esperando a ser revivido por un compi... Estará de rodillas. Tú eres grande. Tus botas también. ¿Te dice algo *American History X*?



LA MATANZA DE TEXAS: Presiona B. Algo suena y echa humo, una sierra eléctrica. Acércala a un rival y córtale en dos. ¿Quién limpiará los cristales?



acabando con rivales. Digamos que lo que tienes que hacer para sobrevivir a ***GoW*** es aprender bien que no debes disparar si no estás cubierto, que los "malos" en seguida saben dónde estas y no todos son demasiado amables por lo que disparan a dar y eso Marcus lo notará en sus propias carnes. Por lo tanto, busca cobertura, asómate y elige una víctima, agáchate, asómate de nuevo y dispara, agáchate, cambia de posición, asómate y busca una víctima,... y así nivel tras nivel. Considerando que el esquema de los anteriores shooters consistía en "entra en una sala y cárgate a todo lo que se mueva", parece que ***GoW*** ha dado un paso hacia delante. Pero ojo, ***GoW*** no es un shooter al uso. De hecho verás a tu personaje en tercera persona con la cámara por defecto, un poco por encima del hombro. Sólo presionando el gatillo izquierdo la cámara se desplazará a una falsa vista en primera persona. Desde cualquiera de las dos posiciones puedes disparar pero, claro, en la vista de primera persona será mucho más preciso el disparo. Además, cuando estás en zonas de cobertura y disparas sin más, tu personaje sacará el brazo por encima de su protección para disparar sin mirar. Sin embargo, al seleccionar la vista en primera persona, el personaje se levanta, y se expone. Cuenta con un mejor disparo, pero es mucho más vulnerable. Eso sí, con soltar el gatillo izquierdo volverás a tu zona de protección. Esta facilidad para pasar de una vista a otra es lo que hace que se convierta en un shooter muy ágil a pesar de ser un juego de acción en tercera persona. Lo tengo que decir, no puedo evitarlo. Me duele, pero tengo que decirlo. ***Gears of War*** es genial, pero... el botón A me está volviendo loco. Vamos a ver. La búsqueda de cobertura es visual, miras a un lado o a otro y consideras que una esquina, una pared, una puerta o algo te va a servir para cubrirte, perfecto. Sin embargo, para que tu personaje se adhiera a ese objeto en pantalla y lo empiece a usar como protección debes mantener presionado A con el movimiento del personaje

»La facilidad del cambio de cámara lo convierte en un ágil shooter



El símbolo de tu compañero en rojo te indica que está herido y puedes reanimarle.

¿Y-MPORTA?

Si dejas presionado el botón Y cuando aparece su icono en pantalla, tu mirada se dirigirá de forma automática a puntos de interés como la persona que habla, alguna clave para batir a los 'jefes de nivel'. Nunca son imprescindibles, pero en ocasiones sí que resultan útiles.



PRIMER PLANO CREATIVO | EA BLACK BOX STUDIO VANCOUVER, BC

TÍTULO

NEED FOR SPEED™ CARBONO

EA

DATO: 91.000 tipos de pintura para coches

INFORMACIÓN www.needforspeed.es

COMIENZO DEL PROYECTO 03|01|05

FECHA DE ENTREGA 02|11|06

aire puro, rueda quemada y óxido nitroso

Con las ciudades saturadas de carreras callejeras y los circuitos de drift legalizados, los auténticos tuners deciden emigrar a las montañas... Mejor dicho, a los cañones, donde todo empezó décadas atrás con las carreras japonesas.

En un circuito, un drift bien ejecutado es una maravilla de la física y desborda espectacularidad, pero en un camino montañoso, el riesgo y la adrenalina se multiplican por 1000. En las carreras callejeras, una mala noche termina con la poli confiscándote el coche y destrozándotelo. En los cañones, una mala noche termina con un barranco de 60 metros y el coche destrozándote a ti.

imprimación, tornillos y puntos de soldadura

Como muchos de nosotros, Andy Blackmore dibuja coches, sólo que él lo hace muchísimo mejor. Blackmore es uno de los diseñadores del estudio EA BLACK BOX de Vancouver. Antes trabajaba para McLaren y ahora se pasa el día creando y visualizando increíbles imágenes de coches exóticos, american muscles y japoneses. En Need for Speed Carbono, Blackmore ha añadido más de 200 bocetos artísticos.

Aquellos jugadores a los que les guste ensuciarse las manos podrán utilizar la revolucionaria herramienta Autosculpt™ en el garaje de Need for Speed Carbono. Moldea en tiempo real los kits de carrocería, capós, tomas de aire o cualquier otro detalle creado por Blackmore y su compañero Mike Hayes. Según Blackmore, lo mejor de trabajar en el mundo digital es que puedes dejar de lado la legalidad.

LA LUCHA POR LA CIUDAD SE DECIDE EN EL CAÑÓN.

equipos | Puro talento para ganar carreras. Sólo reclutando un equipo sólido construirás el camino hacia la victoria.

lanzador
Buen jugador de equipo. Crea la fuerza aerodinámica que te catapulta a la cabeza del pelotón.

explorador
Siempre alerta. Conoce el mapa a la perfección y sabe encontrar atajos.

bloqueador
Duro. Agresivo. Convierte la vida de tu rival en un infierno y te despeja el camino.

inventor
Maestro de las modificaciones. Añade kits de carrocería, tomas de aire, tubos de escape, alerones...

mecánico
Sabe darle potencia a tu motor. Tiene buenos contactos y consigue descuentos en coches y repuestos.

manipulador
Te quita a la poli de encima... También consigue dinero extra cuando ganas alguna carrera.







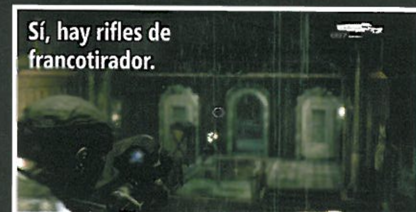








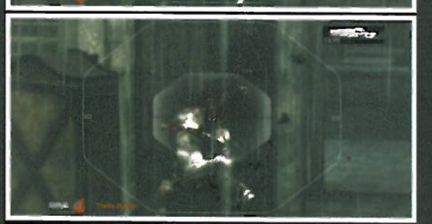
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS

Sí, hay rifles de francotirador.









»El 'bicho' estará cerca si empieza a salpicar la sangre a la pantalla



en dirección al objeto. Entonces su espalda se pegará a éste y podrás movernos en total protección. Agachados si es un bloque de piedra, de pie en las paredes. Vale, de acuerdo. Me gusta. Ahora, si quieres pasar de zona de cobertura a zona de cobertura sin exponerte tienes que ir hasta un extremo del objeto que te protege y aparecerá un icono en pantalla que representa el movimiento de tu personaje (en un mismo sitio puede cambiar si dirigimos el stick de movimiento hacia un lugar u otro) y además tienes que presionar A. Bueno, no es complicado y tiene sentido, al final es como buscar una zona de cobertura. El problema viene cuando te percatas de que tu personaje anda, camina rápido, pero no corre. Bueno, corre, pero sólo si presionas A (por cierto, con un excelente trabajo de cámara subjetiva en tercera persona). Cuando dejas presionado el botón verde, tu personaje se agacha y empieza a correr con el peligro de que si pasas cerca de algo que pueda ser una zona de cobertura, se quede pegado como una lapa. Mi pregunta es si era imprescindible que esta acción se realizase con el mismo botón. Si todavía no has jugado te puede parecer excesivo el comentario, pero cuando estás en mitad de la acción o te persigue un Berserker y quieres correr, pero vas pegándote de columna en columna,...¡buf! Te cabreas mucho con Epic. Por lo demás el control es perfecto. Quizá en el cuerpo a cuerpo resulta poco intuitivo lo de presionar B y el sistema de cámara en tercera persona no te permite asimilar bien cómo de cerca está "el bicho" hasta que no empieza a salpicar la sangre a la pantalla... por cierto, para entonces ya suele ser demasiado tarde. Un elemento que se añade gran tensión al juego es la posibilidad de "jugártela" a hacer una recarga rápida. En lugar de dejar que el personaje realice su operación habitual de recarga con su pérdida de tres segundos (que en un combate pueden ser vitales), puedes realizar una recarga rápida con un minijuego. Si algo me ha gustado de ***Gears of War*** es la capacidad para meternos de lleno en su mundo. Para transportarnos de una forma global, y no sólo por la historia, a un hábitat desolador de un mundo en ruinas. El trabajo artístico es impresionante. En cada una de las estancias que vas recorriendo encontrarás montones de elementos diferentes. Sinceramente, no te vas a sorprender porque puedas interactuar con todo, todas las puertas se abran o puedas romper cualquier cosa... no. Ese no es el secreto de ***GoW***. Sin embargo, la ambientación contiene algo que la hace superior. En un primer momento fue la grandiosidad de las

¡QUÉ BLANDITO!

Además de la habitual cobertura (bloques de hormigón, chasis de coches, columnas,...) hay muchísima cobertura 'blanda' en Gears of War. Sofás, pianos,... servirán de defensa pero poco a poco se irán degradando y protegerán menos por lo que tendrás que estar atento a buscar una nueva cobertura. Eso, o deberás terminar de destrozarlo y a tu enemigo detrás.

LOCUST VS CGO El modo multijugador te va a hacer gritar de placer...

Además de la genialidad del juego cooperativo, Gears of War ofrece diez mapas en tres modos Versus -Zona de Guerra (eliminación del otro equipo), Asesinato (aniquilación al líder del otro bando) y Ejecución (asesinato con ejecución final de los enemigos para ganar puntos). El modo multijugador es realmente rápido, los mapas están muy equilibrados y los golpes de 'humillación' hacen que la experiencia de juego sea cada vez diferente. Además se te permite curar a un compañero herido (que está en el suelo mientras éste pulse A para mantener el latido de su corazón) y que así vuelva a combatir. Eso sí, como llegue un adversario antes que tú, el 'pobre' será decapitado, cortado en dos o su cabeza será aplastada contra el suelo. Y encima con los gritos de la víctima si está usando un comunicador de Xbox Live. En muchos de los mapas del modo multijugador existen zonas llenas de armas que suelen estar entre los puntos de partida de ambos bandos. Después de cada ronda se cambian los puntos de partida. Lo que resulta tremendamente doloroso es que debido a la política de Xbox Live, es imposible jugar partidas puntuables con los amigos que tú quieras. Se trata de un pequeño precio que pagar frente a una experiencia de juego tan brutal. Además dentro de puy poco ya habrá contenidos descargables en el Bazar de Xbox Live.



El Martillo del Alba es un precioso modo de acabar con un 'campero' atrevido.



La cobertura es todavía más importante en el modo versus, los rivales no tienen piedad.



El símbolo rojo sobre la mirilla indica desde dónde te disparan.

¿ME HABLAS A MI?

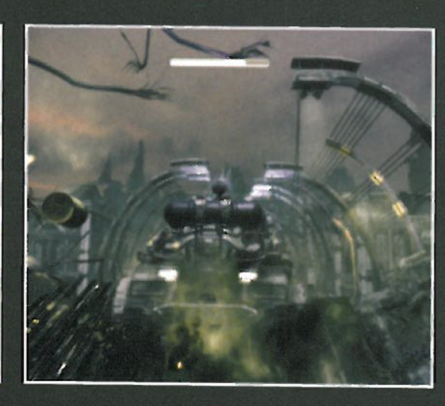
Hay muy pocas órdenes para dar a tu equipo en *Gears*, aunque tampoco las vas a usar demasiado. La mecánica es tan sencilla como presionar el botón izquierdo para ver el estado de tus hombres y luego mandarles Atacar (A), Alto el fuego (B) o Reagruparse (Y).

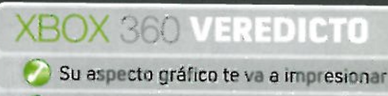


construcciones lo que a mí me llamó la atención. Grandes columnas, portones, escalinatas, pasillos infinitos que plasmaban una idea de civilización humana muy poderosa y que a cualquiera le traslada a catedrales góticas, castillos medievales o palacios renacentistas. Luego es la soledad. Todo está vacío, muerto. En las fases iniciales ni siquiera hay fuego. Hace tiempo que se extinguió. Los coches dejaron de arder y ya están completamente calcinados. La sensación es que todo está muerto y perdido. Más adelante las llamas se apoderarán de las calles. Además existe una neblina que ofrece un extra de misterio y que sirve de nexo de unión entre las diferentes ambientaciones. Personalmente, creo que los personajes en las demos iniciales eran demasiado perfectos, parecían de plástico. En esta ocasión no dejan de parecerlo, pero la ambientación, esa neblina y los retoques que hayan realizado los creadores del juego hacen que no se vean como entes separados del resto del juego. Hay poco espacio para resumir todo lo que mi organismo ha percibido al jugar con ***Gears of War***. Realmente ha sido una experiencia única. Ningún otro juego antes había provocado tanta tensión. Las sensaciones provocadas por un diseño excelente de protagonistas y antagonistas del juego, se unía a menudo en una perfecta armonía con unos efectos de sonido desgarradores que en más de una ocasión me hicieron saltar de mi silla y arrancarme los cascos de cuajo. De hecho tengo algunas preguntas pendientes con la gente de Epic en torno a los efectos sonoros y algunos sonidos que me ponen los pelos de punta todavía. La música, adaptada a cada momento y unas geniales escenas entre nivel y nivel que servían para meternos en la historia de una forma totalmente dramática. Por cierto, con un doblaje al castellano de aplauso. Muchas veces mis compañeros de redacción, mi novia y hasta mi gata se me quedaban mirando porque yo permanecía inmóvil, con los ojos como platos, casi temblando y con Marcus preparado para la lucha, pero yo totalmente ido. Absolutamente cegado por lo que acababa de ver. Avisamos: el juego es duro, es sangriento, es bestia, contiene un lenguaje violento, detalles de la jugabilidad sólo para mayores,... pero nadie puede decir que tiene una Xbox 360 y que no ha jugado a ***Gears of War.*** Existe la opción de quitar el contenido violento, pero "padres del mundo" asegúrense de que esta opción está activada porque si no, sus hijos verán y oirán cosas que ustedes ni han imaginado. Superen la campaña, si pueden. Y nos vemos en Xbox Live. ¿Locust o CGO?

»Yo permanecía inmóvil, con los ojos como platos, casi temblando

El Martillo del Albal sólo funcionará en el exterior con la cobertura de los satélites.





GEARS OF WAR

- Su aspecto gráfico te va a impresionar
- La ambientación cuida cada detalle
- En cooperativo es I-N-C-R-E-I-B-L-E
- Aire fresco para los shooters
- ✗ Demasiadas cosas en el botón A

PUNTUACIÓN

ESTE SÍ ES EL PRINCIPIO DE LA NUEVA GENERACIÓN

9

NO SALGAS DE CASA SIN BALAS

Rifle de asalto Lancer

Es el arma por defecto y, aunque no es demasiado potente, si resulta muy precisa.

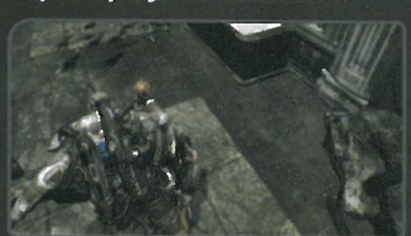


Utiliza la sierra eléctrica para conseguir el mejor efecto gore de la historia del videojuego.

Granada Bolo



Con el gatillo izquierdo presionado traza la trayectoria y luego lánzala con el derecho.



En las distancias cortas puedes pegársela al cuerpo de un rival y ver como estalla.

Rifle de francotirador



Es letal en cabezas desnudas y requiere un disparo previo en cabezas con casco.



Presiona el stick derecho para aproximarte con los dos niveles de zoom.



Escopeta Gnasher



Para reventar a los rivales de un solo disparo este arma es demoledora.



La culata de esta escopeta es tan dura que en el modo melé es una bendición contar con una.

Pistolas



La pistola de los CGO hace muy poco daño, pero se dispara con gran rapidez.



La de los Locust se parece a la Magnum de Half-Life y es genial para reventar cabezas...

Arco de dardos Locust



Traza la trayectoria con el gatillo izquierdo y con el derecho lanza dardos explosivos.



Si mantienes pulsaod el gatillo derecho un poco más aparecerá un rayo penetrante y explosivo.

Puedes llevar dos armas principales, granadas y una pistola y cambiarlas a tu elección en cualquier momento. Para cambiar entre armas utiliza el D-pad . Asigna las armas principales a izquierda y derecha.

Ametralladora Locust



Dispara ráfagas muy cortas por lo que te puede causar problemas en un cuerpo a cuerpo.



Pero es muy potente por lo que si apuntas a la cabeza no habrá mucho más que hablar.

Recortada Locust



La recortada Locust sólo funciona en las distancias cortas... y cómo salpica.



Ten en cuenta que pueden lanzarnos granadas que pasen a ser bombas racimo. Y duele.

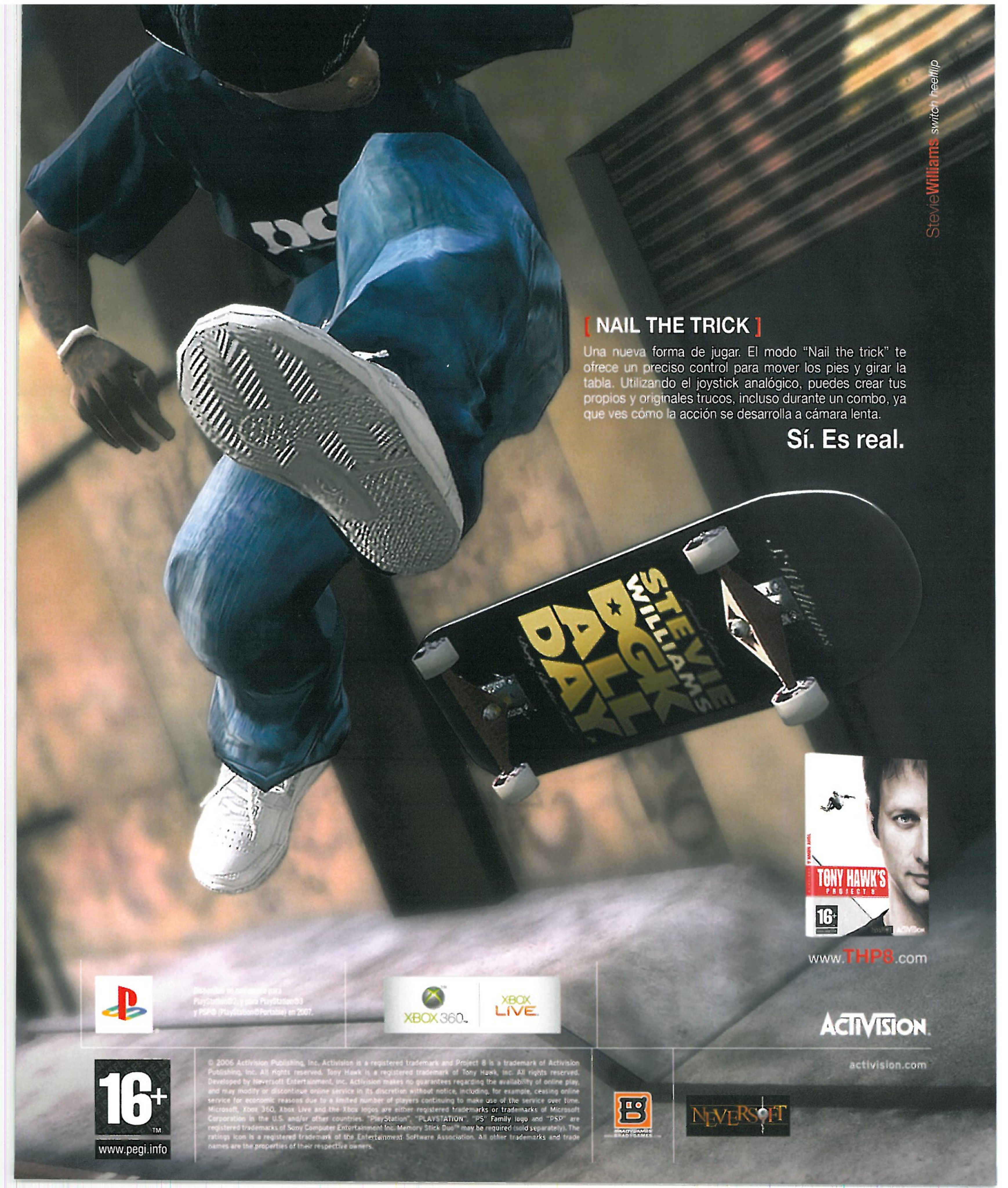
El Martillo del Alba



Basta con apunta y disparar un inofensivo láser que marca la posición para un devastador rayo.



El efecto de este arma satelital afectará a los enemigos que estén en torno al objetivo.



StevieWilliams switch heelflip
[NAIL THE TRICK]
Una nueva forma de jugar. El modo "Nail the trick" te ofrece un preciso control para mover los pies y girar la tabla. Utilizando el joystick analógico, puedes crear tus propios y originales trucos, incluso durante un combo, ya que ves cómo la acción se desarrolla a cámara lenta.
Sí. Es real.
STEVIE WILLIAMS
DGK
ALL DAY
TONY HAWK'S
PROJECT 8
16+
www.THP8.com
PlayStation®2, y para PlayStation®3
y PSP® (PlayStation®Portable) en 2007.
XBOX 360
XBOX LIVE
ACTIVISION
activision.com
16+
www.pegi.info
© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Project 8 is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision makes no guarantees regarding the availability of online play, and may modify or discontinue online service in its discretion without notice, including, for example, ceasing online service for economic reasons due to a limited number of players continuing to make use of the service over time. Microsoft, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
NEVERSOFT

¡EN EL DVD!

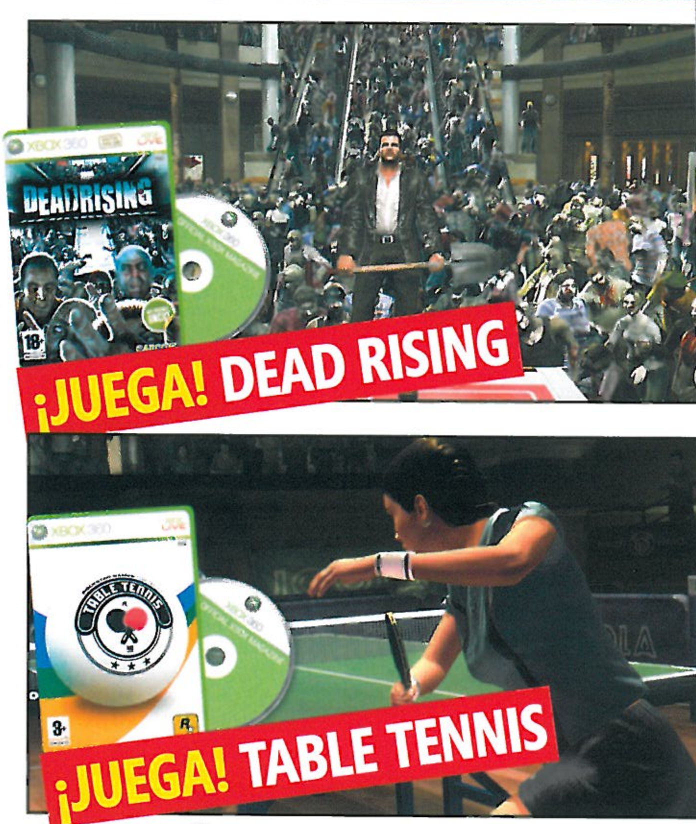


NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD de probar número a número todas nuestras demos. Podrás ver cómo son los juegos que están a punto de salir, los que acaban de llegar al mercado o esos que siempre quisiste probar y nunca te dio tiempo. Y todo **¡SIN ESPERAR A DESCARGÁRTELO DEL LIVE Y SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
DIEZ DEMOS PARA QUE NO PARES DE JUGAR

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡10 JUEGOS



GRATIS



¡TENEMOS TODAS LAS DEMOS PARA QUE LAS DISFRUTES YA!



PARA JUGAR YA!

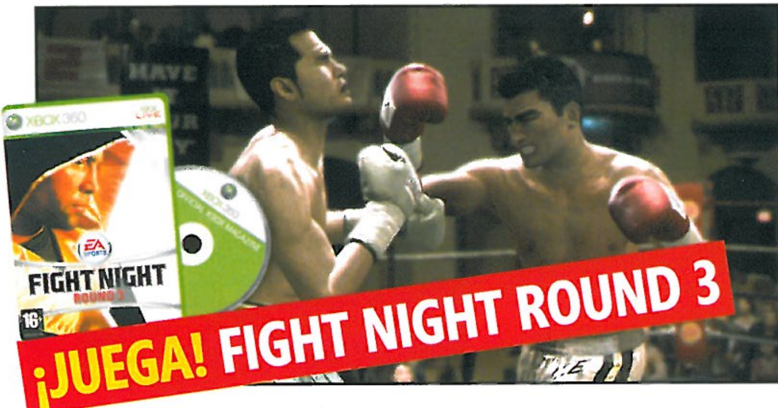


¡JUEGA! SAINTS ROW

¡JUEGA! JUST CAUSE

¡JUEGA! CALL OF DUTY 2

¡JUEGA! TEST DRIVE UNLIMITED







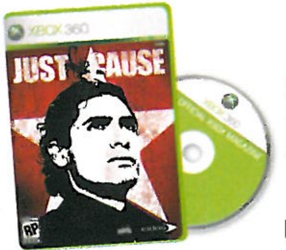
Y EL MES QUE VIENE... REVIEWS, VÍDEOS ¡Y MUCHO MÁS!

DEMOS No esperes a descargarte las demos de Xbox Live. Haz tu colección de DVDs sin llenar tu disco duro. Las mejores demos de los juegos que están por llegar que acaban de lanzarse y hasta las mejores versiones de los videojuegos arcade más famosos de la historia. ¡No dejes de jugar con nosotros!

VÍDEOS Todos los trailers que siempre has estado esperando ya están aquí para que los tengas siempre a mano. No te pierdas ninguna de las entregas. Serán de lujo.

REVIEWS Y AVANCES Todas las reviews y reportajes de nuestros hermanos ingleses, las nuestras, los mejores reportajes... Todo lo tendrás en nuestros DVDs exclusivos para que siempre puedas consultar toda la información desde tu Xbox 360.





¡JUEGA YA! JUST CAUSE

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: EIDOS | **DES:** AVALANCHE | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

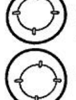


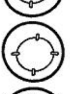
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

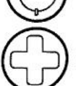
LA ISLA GUANCHITA podría ser el paraíso, si no fuera por los déspotas. Nada más ponerte el paracaídas tendrás que prepararte para verte rodeado de miles de problemas, todos ellos enviados por los cuatro tiranos de turno que controlan la isla. Como librarte de ellos depende de ti, ya que hay muchas formas de hacerlo: secuestrar vehículos, atropellar con ellos a tus enemigos... ¿O qué tal empujarlos fuera de la carretera hacia un precipicio? También tendrás a tu disposición incluso un lanza misiles teledirigido con detector de calor para hacerles 'pupita'. Atento a los depósitos de vehículos y armas, están marcados con puntos negros en el mini mapa. A medida que avanzas tendrás acceso a nuevos vehículos, incluyendo lanchas de la CIA y el prototipo MW. Ambos están armados con metralletas y lanza misiles – más que útiles para los sádicos de San Esperito.

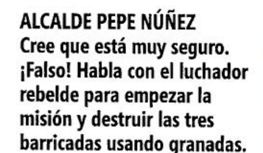
Controles

Controla a Rico y sé el mejor mercenario

 VISIÓN EN PRIMERA PERSONA

 MIRAR

 ELEGIR ARMA



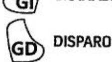
A MOVIMIENTO ACROBÁTICO, CAÍDA LIBRE

 B SALTO

 X DISPARAR ARMA EN VEHÍCULOS

 Y ROBAR EL VEHÍCULO

 GI GRANADA



 GD DISPARO



BI CAMBIAR OBJETIVO

BD NO USADO EN EL JUEGO

Lo mejor

Ser un asesino profesional no es un trabajo fácil, chaval. Sigue estos consejos para no estar indefenso ante los cuatro tiranos



SUBTENIENTE MIGUEL ESTEBAN: Intenta escapar con su escolta. Planea con tu paracaídas hasta que estés encima del vehículo y presiona A para montarte en él.



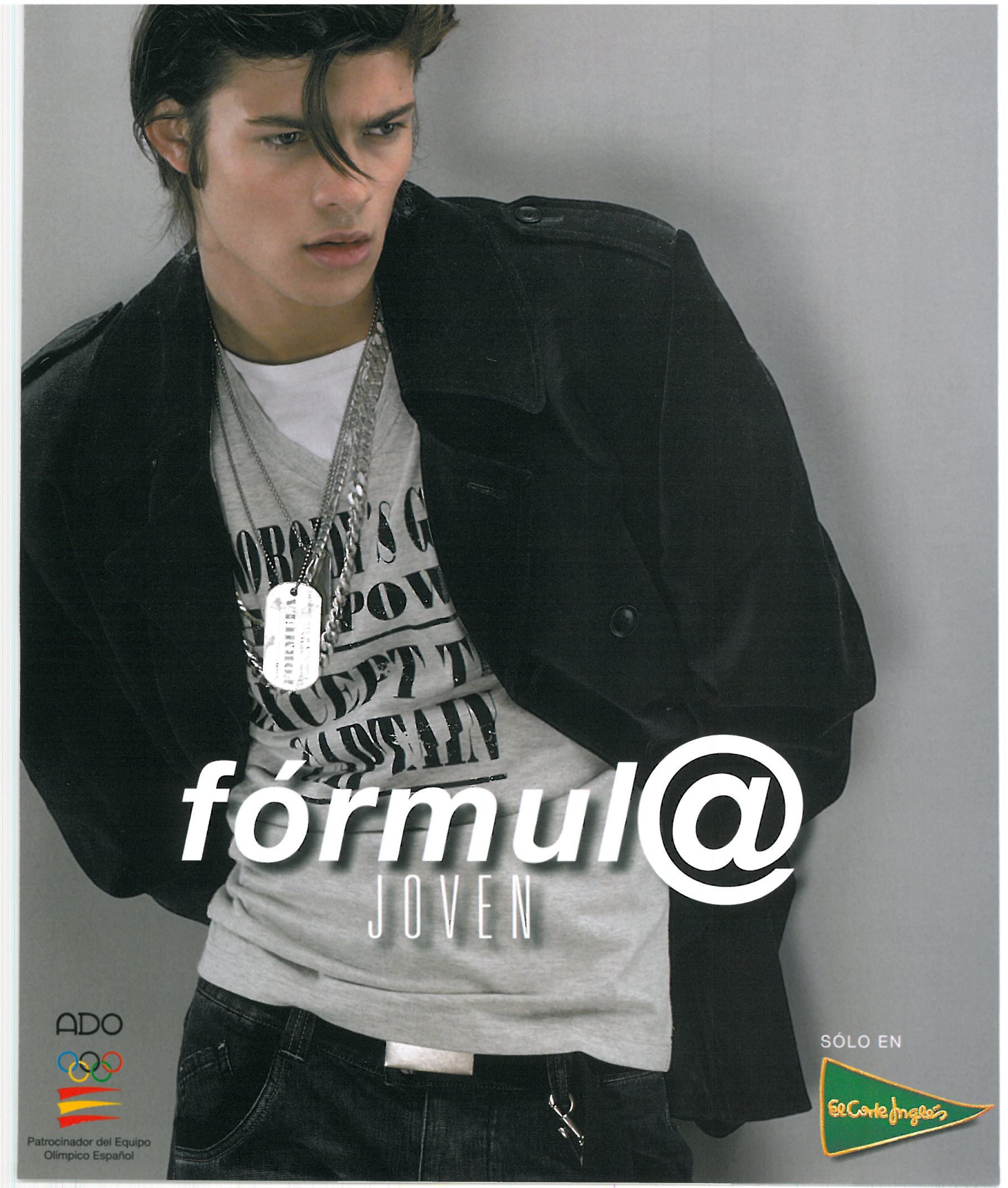
ALCALDE PEPE NÚÑEZ
Cree que está muy seguro. ¡Falso! Habla con el luchador rebelde para empezar la misión y destruir las tres barricadas usando granadas.



CAPITÁN JUANITO
Intenta escapar de la central eléctrica en helicóptero. Roba el otro y persíguelo por el aire, entonces intenta detenerle en pleno vuelo.



AGUINALDO
Has perseguido enemigos por tierra y aire, ¿no? Es el momento de algo más emocionante. Salta a la lancha de la CIA y persigue a tus objetivos.


fórmul@
JOVEN
ADO
Patrocinador del Equipo
Olímpico Español
SÓLO EN
El Corte Inglés



¡JUEGA YA! DEAD RISING

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: CAPCOM | **DES:** CAPCOM | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO |

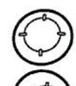


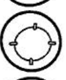
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

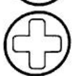
AL CONTRARIO DE LO que pueda sugerir Dead Rising en los primeros momentos del juego, no se acaba en lo de golpear con estacas y disparar a menos de un metro. Aunque ahí reside gran parte de la gracia del juego y tendremos que recrearnos una y otra vez en esos deleites, la profundidad crece si nos empezamos a fijar en otros elementos. Los secretos que encontraremos en las boutiques de prensa, las bebidas y las posibilidades de cambiar a los personajes de vestimenta permiten interactuar mucho más con todos los elementos del juego. Lo importante no es sólo avanzar... sería demasiado sencillo. Lo que más interesa es descubrir a todos los personajes no jugables, cada una de las cosas que se pueden hacer en cada uno de los tres modos de juego diferentes. Eso sí, se echa en falta un modo multijugador que dejase claro quien es el mayor 'mata-zombies'.

Controles

Aprende a manejarte con armas como lo haces con la cámara

 MOVER

 MIRAR

 MIRAR LA HORA/ SOLTAR

 SALTAR

 COGER

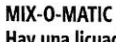
 ATACAR

 NO USADO

 CÁMARA

 LANZAR

 SELECCIONAR ARMA

 SELECCIONAR ARMA

Lo mejor

Más allá de poder dedicarte a matar zombies, Dead Rising lo que te anima es a investigar en el amplísimo escenario para encontrar todos los secretos.



ÁRMATE HASTA LOS DIENTES
Si buscas armas serias, súbete a los toldos de las tiendas. Puedes llegar ahí saltando desde el balcón de la primera planta. Ojo con la la espada Samurai o la semiautomática.



MIX-O-MATIC
Hay una licuadora en el Asador Colombiano y en Jill's Sandwiches. Crear sueros especiales. Zumo de naranja con tarta de crema crea el suero 'Intocable'.



PATINA O MUERE
Ve directamente hacia la tienda de deportes. Subiendo las escaleras deberías poder coger una tabla de skate que puedes usar para sortear al los zombis..



HASTA EL AMANECER
La modalidad 'Infinite' te expondrá a la invasión zombie sin historia, sin horario... hasta que tu cuerpo aguante. ¿Cuánto tiempo crees que puedes sobrevivir?

quité de mi equipo a ronie el día que marcó un hat trick

verde guacamole

Te entendemos, verde guacamole. Estamos contigo. Porque sentimos lo mismo. Somos muchos. Y este año, más, porque la Liga Fantástica MARCA se convierte en una Comunidad. Crea tus equipos, únete a una peña y apuesta contra los otros equipos. Juega. Es imposible resistirse... **Inscríbete ya en www.marca.com**

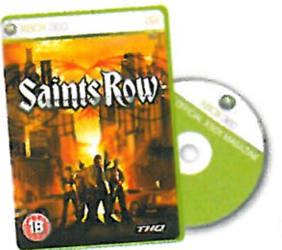
LIGA FANTASTICA MARCA

Somos muchos. Y somos fantásticos. ¿Y tú?

patrocinado por:







¡JUEGA YA! SAINT'S ROW

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: THQ | **DES:** VOLITION | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO



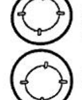
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

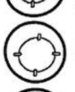
LA CALLE SE CONVIERTE en un lugar peligroso en el que sólo a través de tus actos vas a poder ganarte el respeto de unos, el temor de otros y, siempre, el odio de la policía. Porque hagas lo que hagas, al final te va a perseguir la policía... ¡y tú no fuiste el que dejó esa pistola en el suelo!

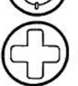
Si quieres empezar fuerte, nada más aparecer en pantalla entra en la tienda de licores y golpea a la dependienta... la poli no tardará en aparecer y no preguntes por qué, pero allí habrá una pistola para ti. A partir de ahí a correr y escapar. A unirte a los Saints y ayudarles. Todo en un escenario que asombra a cualquiera que no haya jugado desde hace tiempo a los videojuegos, no sólo por la extensión que supera los mapas de Grand Theft Auto con creces, sino porque además casi cualquier cosa que está en la pantalla es un objeto individual que podemos, por lo menos, patear.

Controles

Hazte un nombre en la calle con estos mandos

 MOVER/AGACHAR/SELECCIONAR ARMA

 MIRAR

 ELEGIR ARMA

 RECARGAR/ACELERAR

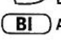
 SELECCIONAR ARMA

 SALTAR/FRENAR

 ABRIR/ROBAR/COMPRAR

 ATAQUE SECUNDARIO

 ATAQUE PRINCIPAL/DISPARO

 ATAQUE TERCIARIO





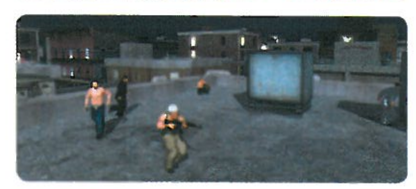
Lo mejor

Para convertirte en un buen ladrón sin ser 'muy' perseguido por la policía, existen algunos trucos que exigen sigilo y paciencia.

SÉ PACIENTE
Para robar sin que te cojan, entra en las tiendas a las 9 PM, espera hasta las 10 PM. Cuando el dueño vaya a cerrar escóndete en la parte de atrás y sal cuando se vaya.



A POR LOS CIRUJANOS
Si hay una víctima de tus robos que te va a reportar grandes beneficios, es un cirujano plástico que pueden acumular hasta 1000 $ en metáli en su consulta.



EL TALLER DE RIM
Si vas a tener que reparar un coche -que esté intacto, claro- te tienes que pasar por Rim Jobs para ahorrarte algunos dólares. Los siniestros totales son 500 $.



FURGONES DE ORO
Tener dinero siempre es fácil si robas un furgón del banco, lo metes en un garaje propio y allí lo destruyes para poder coger todo el dinero sin preocuparte de que te vean.







¡JUEGA YA! TABLE TENNIS

THE DEMO DETAILS

EDITOR: TAKE2 | **DES:** ROCKSTAR | **JUG. DEMO:** 2 | **XBOX LIVE:** NO |

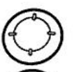


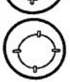


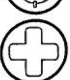
EL DEPORTE MÁS RÁPIDO del mundo tiene su hueco en Xbox 360 gracias a la inverosímil creación de los siempre geniales Rockstar. La franquicia de la desarrolladora en San diego ofrece la posibilidad de que juguemos al ping-pong. Sencillo, rápido y demasiado adictivo. Si encima tenemos la oportunidad de explotar la funcionalidad de Xbox Live para enfrentarnos online, Table Tennis se convierte en un título de los que hay que probar. En la demo tienes la posibilidad de descubrir su potencial e incluso de hacerlo con un adversario en una partida a dobles. De verdad, cuidado. Es adictivo y puede hacer que te quedes pegado a la consola durante horas. Su mecánica es tan similar a la de los juegos más exitosos de tenis para consolas (Virtua Tennis, Top Spin,...) que la curva de aprendizaje desparece.

Controles

Para jugar al ping-pong hace falta destreza

 MOVER PERSONAJE

 EFECTOS

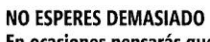
 NO USADO EN EL JUEGO

 LIFTADO

 EFECTO DERECHA

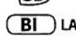
 EFECTO IZQUIERDA

 CORTE



 EFECTO IZQUIERDA

 EFECTO DERECHA

 LANZAMIENTO SUAVE

BD LANZAMIENTO CONCENTRADO

Lo mejor

Algunos de los consejos que aparecen en la demo son obvios, pero otros los debes de tener en cuenta

MEJORA TU SERVICIO
Para iniciar el saque pulsa y mantén pulsado, suelta para elegir la potencia, mientras consigues que la barra exterior marque la cantidad de efecto del saque.



NO ESPERES DEMASIADO
En ocasiones pensarás que, como en el tenis, vas a llegar. Pero esto es una mesa, distancias muy cortas y jugadas que te hacen golpear antes de que llegue la bola.



CUBRE TUS ZONAS
Ya sabes que en Table Tennis todo va muy rápido. si das un hueco al adversario, es posible que no puedas llegar a cubrirlo, así que cubre bien tus zonas.



EFECTO CON CARGA
Si tienes a un adversario a tu merced y te da tiempo a echarte hacia atrás, podrás cargar más el efecto dejando presionado los botones de efecto más tiempo.





¡JUEGA YA! GHOST RECON: AW

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: UBISOFT | **DES:** UBISOFT | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO |

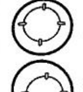


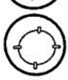
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

SI ALGO CONSIGUE Ghost Recon Advanced Warfighter que no habíamos experimentado en las ediciones anteriores de Ghost Recon es meternos en el traje de un soldado que cuenta con la tecnología más futurista, pero todo está tan cargado de realismo que no nos parece nada fuera de lo normal. Si a eso le añadimos que GR:AW explota elementos como la respiración, el pulso o los diferentes modos de visión, el detallismo llega al extremo. A lo largo de la demo se pueden comprobar la mayor parte de movimientos que permiten los soldados, así como el uso de las principales armas. Sin embargo, tendrás que acudir a la versión final para poder disfrutar del punto más fuerte del juego: su modalidad multijugador, sobre todo, online. Hacer equipos de cuatro, ponerse cada uno en su casa con el casco y adentrarse en combates cooperativos contra otro escuadrón de soldados .

Controles

Todos los controles para ser un soldado avanzado

 MOVER/CAMBIAR POSTURA

 ZOOM

 COMUNICACIÓN

 RECARGAR/MODO FUEGO

 SELECCIÓN DE ARMAS

X VISIÓN

 ACCIÓN

 APUNTAR

 DISPARO

 ASALTO/RECON



Lo mejor

Algunos detalles que tienes que tener en cuenta para convertirte en un soldado excelente son imprescindibles.

A CUBIERTO
La forma para poder colocarte a cubierto es apuntando con el Stick izquierdo en la dirección de la zona de cobertura. Para desactivarla presiona Y.



QUIETO Y TUMBADO
La mejor posición para poder apuntar a un objetivo con tu arma es que lo hagas mientras estás quito y no en movimiento. Se multiplica la puntería si estás tumbado.



DOCTOR EN LA GUERRA
Para poder curar a un compañero herido lo que tienes que hacer es acercarte a él y presionar la flecha hacia arriba en el pad direccional.



DOS MODOS DE VISIÓN
La utilidad de las gafas de visión es total, más aún cuando podemos utilziarla en dos versiones diferentes: visión nocturna y visión térmica.





¡JUEGA YA! CALL OF DUTY 2

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: ACTIVISION | **DES:** INFINITY WARD | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

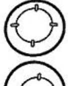


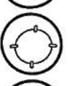
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

METERTE DE LLENO en la Segunda Guerra Mundial es fácil con muchos otros juegos de guerra, pero Call of Duty 2 te ofrece la posibilidad de revivir algunos de los episodios históricos bélicos que nadie cuenta porque parecen poco espectaculares a priori. Todo lo contrario.
La gente de CoD 2 sabe conservar ese elemento de tensión entre historia y ficción. Desde el momento en que empieces a probar la demo te sentirás dentro de la narrativa, transportado a escenarios de guerra, acompañado por los otros soldados a los que verás ir cayendo o guardándote las espaldas a medida que progreses en el juego. Humo, polvo, armas con retroceso y sin grandes efectos sobre rivales a cubierto. El realismo y la crudeza de la guerra se dan cita en una entrega de Call of Duty que ya cuenta con una tercera entrega analizada en las páginas 72, 73 y 74 de esta misma revista.

Controles

Hazte el amo del campo de batalla de la 360

 MOVER/PRIMÁTICOS

 MIRAR/MELÉ

 NO USADO

 SALTAR/PONERSE EN PIE

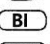
 AGACHARSE/TUMBARSE

 USAR/RECARGAR

 CAMBIAR DE ARMA

 APUNTAR

 DISPARO

 GRANADA DE HUMO

 GRANADA

Lo mejor

Seguro que no te vienen mal algunos consejos básicos para poder desenvolverte con los movimientos de CoD 2.

AHORRA BALAS
Si quieres ahorrar balas el primero de los consejos es que dispares apuntando a la cabeza. Muchas veces caerán muertos con el primer impacto.



LA DEMOLEDORA KAK 98
Hacerte con una de estas armas, que no se prodigan, antes del último nivel, es la solución a casi todos los problemas de puntería. Absolutamente letal.



ATENTO A LA BRÚJULA
Una de las formas para ser rápido apuntando a quien te haya disparado primero, tienes que girarte hacia el punto rojo en pantalla apuntando hacia el norte.



CAIDO EN PRIMERA RONDA
Basta con que en el entrenamiento inicial dispares a cuatro de las botellas en lugar de disparar a los osos de peluche. El Comisario acabará contigo.





¡JUEGA YA!
TEST DRIVE: UNLIMITED

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: ATARI | **DES:** AVALANCHE | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO





BIENVENIDO A OAHU, la isla Hawaiana en la que está basado Test Drive Unlimited, el título de Atari.

En esta gran demo tienes las llaves de cuatro vehículos de ensueño; un Ferrari F430 Spider, Ford Mustang GT Coupé, AC 289 y la moto Kawasaki ZX-10R.

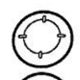
Fuera del garaje tienes una hora entera de conducción a lo largo de un área de 60km, tanto en modo de un solo jugador o como parte del mundo online. Puedes ir a hacer turismo o tomar parte de cuatro nuevos retos offline que están divididos entre contrarreloj y carreras directas.

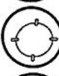
También puedes retar a cualquier corredor que te encuentres dándole ráfagas mientras les pasas pulsando el botón A.

El modo online añade otras dos carreras al repertorio, y ambas se distinguen por distintos colores; azul para retos individuales y naranja para multijugador.

Controles

Cómo controlar tu coche

 CAMBIAR MARCHA

 CÁMARA

 USAR EL MAPA GPS

 ENTRAR / DAR RÁFAGAS

 BAJAR MARCHA

 FRENO DE MANO

 SUBIR MARCHA

 FRENAR / MARCHA ATRÁS

 ACELERAR

 MIRAR ATRÁS

BD CAMBIAR VISTA

Lo mejor

Cuatro formas de sobrevivir a tu estancia en Hawaii

DESAFIAR A JUGADORES
Cualquier corredor puede ser retado. Aparecerán su nombre y la distancia a la que están de ti en un pop-up. ¡Presiona A para avisarles con tus focos y así retarles!



ESQUIVA LA POLICIA
Acumula muchos coches en la carretera y el contador de la policía llegará a su límite. Una vez la policía te haya señalado, prepárate para una persecución de coches.



MAPA GPS
Presiona el stick derecho para abrir tu mapa GPS, perfilando la isla y mostrando los diferentes retos, puntos clave, jugadores y marcadores.



LA RETAGUARDIA
Por una vez la vista interior es la mejor opción, selecciónala con RB y con un toque del stick derecho podrás ver el retrovisor y la carretera.



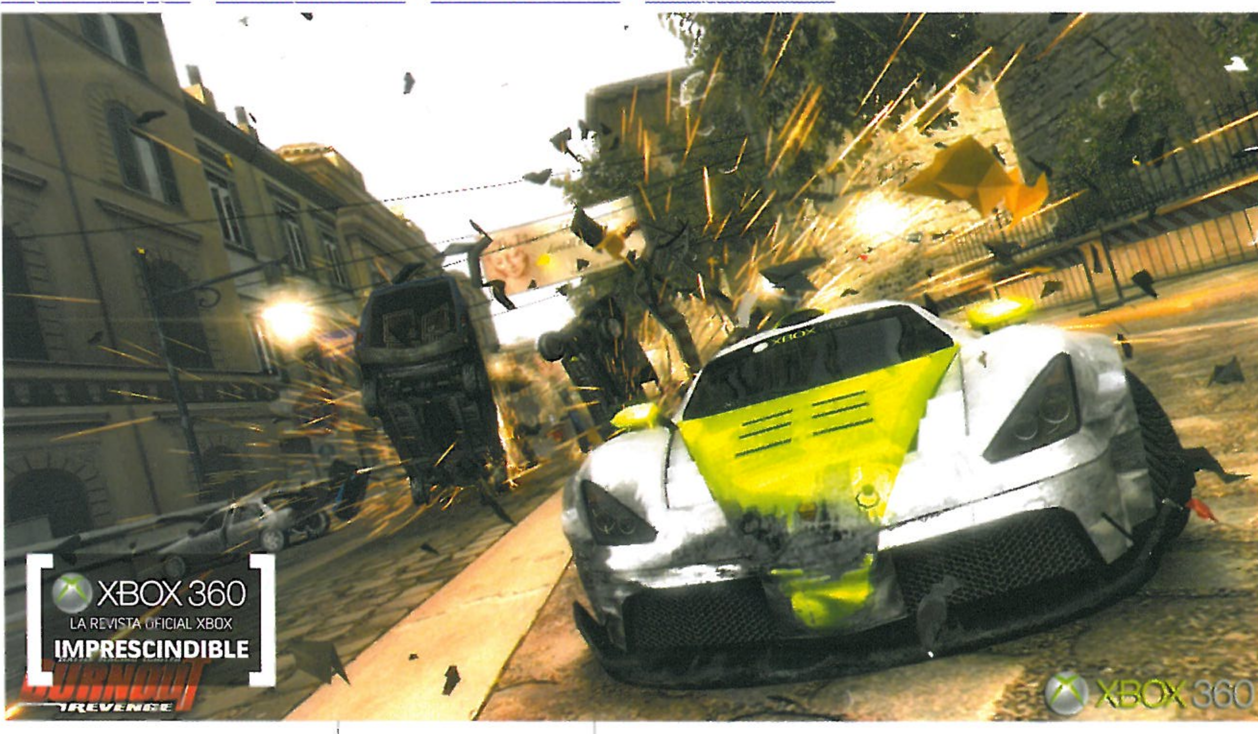

Cuando quiero comprar
o vender videojuegos
no me vuelvo loco y visito
CompraVenta.com
sólo en Internet
www.compraventa.com



¡JUEGA YA! BURNOUT REVENGE

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: EA | **DES:** CRITERION STUDIOS | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

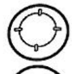


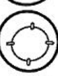
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

AUNQUE NO ESTÉ DENTRO de nuestra demo, te recomendamos encarecidamente que pruebes las opciones online de BurnOut Revenge. De hecho es la mejor parte del juego. El resto te resultará familiar, pero la experiencia multijugador online te permitirá disfrutar mucho más de los piques con otros jugadores. Esto llega al extremo de 'pintarse' de rojo los nombres de aquellos rivales que te hayan vencido en alguna carrera. Lo de adelantar coches y hacer que se estrellen se convierte en tarea fácil en un principio, pero que se va complicando a medida que el tráfico por las carreteras aumenta y tenemos que evitar más y más vehículos. Aprende a escoger a tus objetivos y llevarlos a tu terreno para eliminarles con un giro de volante a tiempo. Unos circuitos y coches espectaculares, llenos de brillantes gráficos que hacen que todo ofrezca una imagen de exceso que ayuda al frenetismo del juego.

Controles

Conoce cómo hacerte un conductor suicida

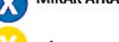
 CONTROL DE DIRECCIÓN

 CÁMARA

 NO USADO EN EL JUEGO

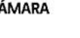
 TURBO

 NO USADO EN EL JUEGO

 MIRAR ATRÁS



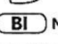
 CÁMBIO DE CÁMARA



 FRENO

 ACELERADOR





BI NO USADO EN EL JUEGO

BD NO USADO EN EL JUEGO

Lo mejor

Conducir entre camiones cisterna sin pegártela y haciendo que los demás caigan bajo sus ejes es algo que puede simplificarse

ELIGE EL OBJETIVO
En Revenge la clave del éxito no está en ir eliminando muchos coches, sino en llevar al que seleccionemos hasta el 'golpe perfecto'... y la destrucción total.



NO SUELTES EL BOTÓN A
Si quieres que tu coche esté siempre 'a tope' no sueltes el botón A, el que corresponde al turbo. De esta forma en en momento en que lo tengas cargado saldrás disparado.

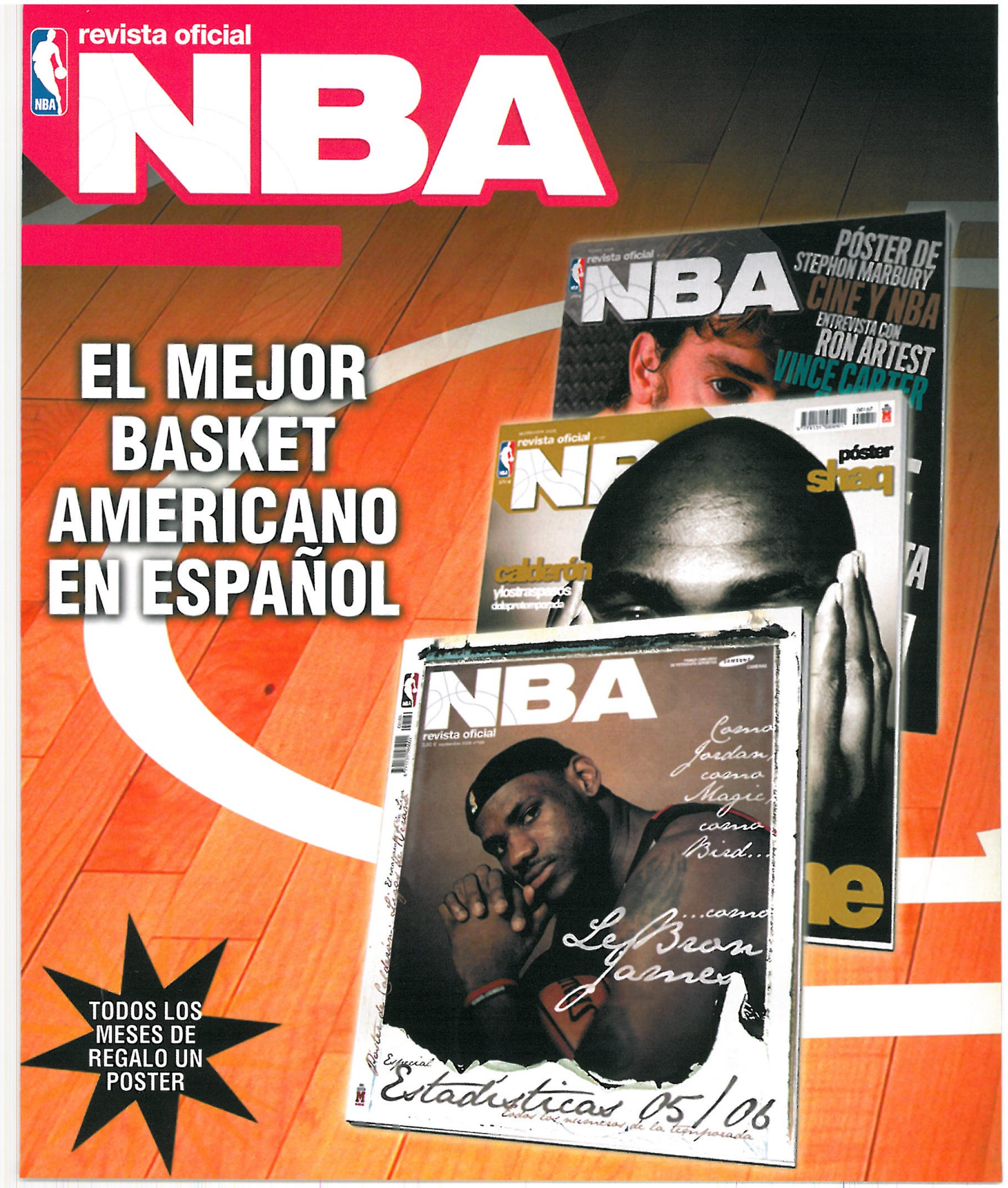


ARRANCA EN MARCHA
Las salidas en Revenge permiten mayor relajación. En ediciones anteriores había que saber apretar el botón adecuado en el momento preciso para arrancar.



MÁS REPETICIONES
Volvemos a los tiempos en los que después de las carreras podemos echar un vistazo a los mejores momentos. Un lujazo que nos habían quitado.




revista oficial
NBA
EL MEJOR
BASKET
AMERICANO
EN ESPAÑOL
TODOS LOS
MESES DE
REGALO UN
POSTER
PÓSTER DE
STEPHON MARBURY
CINE Y NBA
ENTREVISTA CON
RON ARTEST
VINCE CARTER
póster
shaq
calderón
Como
Jordan,
como
Magic,
como
Bird...
...como
LeBron
James
Especial
Estadísticas 05/06
todos los números de la temporada



¡JUEGA YA!
TOMB RAIDER: LEGEND

LA DEMO, AL DETALLE

PUB: EIDOS | **DES:** CRYSTAL DYNAMICS | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

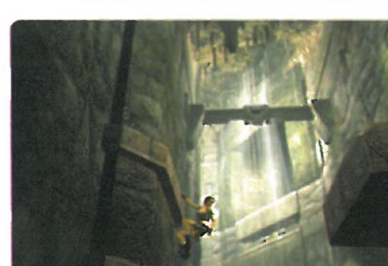
Lo mejor

Conocer a fondo los secretos de Lara Croft te facilitará el trabajo desde el principio

APUNTADO MANUAL
Utiliza las primeras fases del juego para hacerte con el manejo del apuntado manual porque en adelante te será muy útil, ya que te permitirá ahorrar munición y, sobre todo, hacer blanco con facilidad.



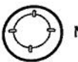
MIRA ENTRE LAS ROCAS
Quien haya jugado a alguna de las aventuras de Lara Croft sabrá que los secretos terminan apareciendo entre las rocas. Ve mirando con detalle cualquier elemento que destaque en el escenario.



Controles



Lara siempre tiene sorpresas en su control

 MOVER

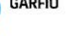
MIRAR/PUNTERÍA MANUAL (CLICK)

 BOTIQUÍN/LINTERNA/ PRISMÁTICOS/ CAMBIO DE ARMAS

 SALTO

 AGACHAR/VOLTERETA

 GARFIO

 USAR/DISPARAR

 MODO COMBATE

 DISPARO

BI CENTRAR CÁMARA

BD GRANADA/BENGALA



LARA CROFT DEMUESTRA SER INCOMBUSTIBLE en esta entrega para Xbox 360. Podemos estar de acuerdo en que el concepto del juego no es nuevo, que ya se ha hecho antes y que la propia Lara lo ha protagonizado en Tomb Raiders anteriores. Sin embargo, es la primera vez que se hace en la nueva generación y es uno de esos juegos que no cansa y que hay que tener sea cual sea la consola en la que salga. Además, Lara no deja de ser una de las heroínas más importantes de la historia del videojuego. En esta ocasión la historia no es especialmente novedosa, pero la forma enq ue se mueve la prota y la posibilidad de verso en alta definición le dan un valor extra al juego.

¡JUEGA YA!
FIGHT NIGHT: ROUND 3

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

LA DEMO, AL DETALLE

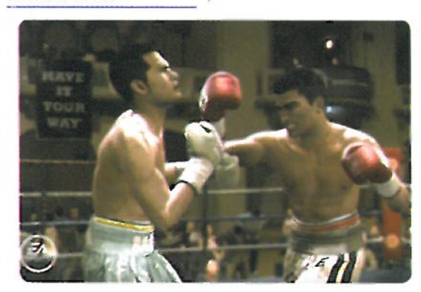
EDITOR: EA | **DES:** EA SPORTS | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

GOLPEAR Y NO SER GOLPEADO. Esa es la esencia del deporte del boxeo. Y cuando te golpeen: encajar bien los golpes. En Fight Night Round 3 vivirás en tus carnes cada uno de los impactos que reciba tu luchador. No se trata ya de un combate en el que todo esté medido con barras de energía, sino que se ofrece una visión mucho más subjetiva que nos mete de lleno en la piel de uno de los luchadores. De hecho, en determinados momentos la cámara pasará a la primera persona.

Lo mejor

Golpea con fuerza y estilo para que los combates no lleguen nunca a los quince asaltos

EVITA UN GOLPE DEFINITIVO
Ten un dedo puesto siempre en el gatillo izquierdo para evitar -si tienes buenos reflejos- un golpe definitivo que acabe con tu mandíbula y tus calzones en el suelo.

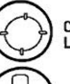


Controles

Tener bien aprendido hacia dónde irán los guantes puede facilitar las cosas

 MOVIMIENTO DEL PERSONAJE

 CONTROL TOTAL DE LOS PUÑETAZOS

 MOVIMIENTO DEL PERSONAJE

 PUÑETAZO PROPIO

 GOLPE ILEGAL

 BURLA

 ABRAZO

 ESQUIVAR

GD PUÑETAZO PROPIO



BI CAMBIAR POSICIÓN

BD BLOQUEO

LA NAVIDAD YA ESTÁ AQUÍ

La Xbox 360 viene cargadita de novedades para estas fiestas. Packs, periféricos... De todo.

Esta navidades no tendremos excusa para no hacernos un regalo con el que disfrutar más de nuestra Xbox 360. Y es que diciembre viene cargadito de novedades para la consola. Desde bundles con los juegos más cañeros (Splinter Cell: Double Agent, Pro Evolution Soccer 6, Call of Duty 3, Need For Speed Carbono...), hasta periféricos de todo tipo (un volante verdaderamente espectacular con force feedback, Xbox Live Vision...), pasando por un sinfín de lanzamientos: Dead Or Alive Xtreme 2, Viva Piñata, Lost Planet -a principios de 2007-, Phantasy Star Universe, Sonic The Hegdedog, Star Trek Legacy... En el siguiente número podréis conocer de cerca más sobre estos lanzamientos navideños, aunque en el número que tenéis entre manos ya podeis saber hasta dónde puede llegar la Xbox Live Vision. El resto los analizaremos en el número 2 de vuestra revista oficial.



PREPARA EL BOLSILLO



Receptor inalámbrico

Imágenes tomadas con resolución VGA a 640x480, vídeo a 30 fps (la TV muestra imágenes a 24 fotogramas) y llega hasta el punto de poder tomar fotos a 1.3 mega pixeles. ¿Qué más quieres?



Cargador de batería

Uno de los periféricos más útiles de Xbox 360. Olvídate de quedarte a medias en una partida en la que ya estás a punto de pasarte el nivel por culpa de las pilas. Ten batería en todo momento.



Auriculares inalámbricos

Con este periférico podremos movernos y hablar con claridad y sin el engorro del cableado. Funciona con baterías que se recargan en la red y tienen una autonomía de ocho horas.



Receptor inalámbrico

Este aún desconocido accesorio permite utilizar nuestros periféricos inalámbricos de Xbox 360 en nuestro PC. Tiene un alcance de 9 metros y un límite de cuatro mandos y cuatro auriculares a la vez.



Xbox 360 HD-DVD

Esta es la gran avanzadilla del nuevo formato que pugnará mano a mano con el Blu-Ray por el dominio de las pelis. La verdadera alta definición (1080p), la máxima soportada hoy en día, 6 veces la de un DVD.



Wireless Racing Wheel

El primer volante oficial de Microsoft. Se trata de un superclase dentro de su segmento ya que además de su diseño ergonómico y del hecho de no tener cables hay que sumar el 'force feedback'.

¡FELIZ NAVIDAD!

... y ¡nosotros somos los Reyes!

En Xbox 360: La Revista Oficial Xbox hemos querido tirar la casa por la ventana en nuestro número 1 y, aprovechando las fiestas que se avecinan, queremos compartir con vosotros nuestro entusiasmo. Para ello, hemos reunido en un megasorteo decenas de regalos para que muchos de vosotros disfrutéis si cabe más de la Navidad. Tres consolas, cuentas Xbox LIVE, Microsoft Points, juegos, merchandising... Tenemos de todo para que simplemente con un mensaje al 7788 entréis en el sorteo de cualquiera de estos regalos. Y no hay trampa ni cartón, todos los premiados serán dados a conocer en el segundo número y se les mandará a sus casas el premio correspondiente. Palabra Xbox 360. ¡Feliz Navidad a todos!



¡SÓLO TIENES QUE ENVIAR TUS SMS AL 7788* Y ENTRARÁS AUTOMÁTICAMENTE EN EL SORTEO!

* ELEGIREMOS LOS COMENTARIOS MÁS OCURRENTES
coste del mensaje: 1,2 € +IVA

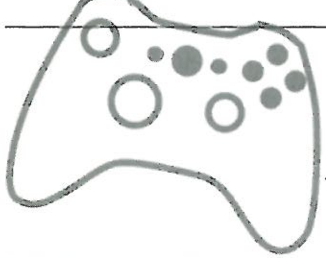
COMUNIDAD XBOX 360

GAMEPRO EXPO, ¿EL NUEVO E3?





Conscientes del hueco que ha dejado la nueva orientación establecida para el E3, el grupo IDG, responsable de eventos como MacWorld Expo, ha decidido crear un nuevo "macro show" abierto al público, que ya está recibiendo el calificativo de "sucesor del E3", y que incluso ha recibido el apoyo de la ESA (Entertainment Software Association), responsable de la organización de anteriores E3 y la nueva E3 Media and Business Summit. Su nombre preliminar es "GamePro Expo", aunque el nombre final será anunciado el 21 de noviembre. El lugar de celebración, el Centro de Convenciones de Los Ángeles, su fecha de realización del 18 al 20 de octubre de 2007, ambos incluidos. El precio que se baraja como ticket de entrada para los tres días, es de unos 100 dólares.



"Queremos que las películas y las series lleguen lo antes posible al territorio europeo"

NUEVOS CONTENIDOS

PELÍCULAS Y SERIES EN LA 360



Poco a poco, la Xbox 360 se está conviertiendo en un centro multimedia al servicio del entretenimiento. Microsoft próximamente ofrecerá películas y series de televisión que se podrán descargar online a través del servicio 'Xbox Live', directamente al disco duro. Por ahora esta función sólo estará disponible para los usuarios norteamericanos y en inglés, aunque puedes optar por crear una cuenta estadounidense y acceder a estos contenidos desde cualquier país. Aunque aún se desconoce el precio de películas y capítulos de series, se podrán descargar en resolución estándar o en alta definición y, además, se podrá optar por comprar el producto o alquilarlo.

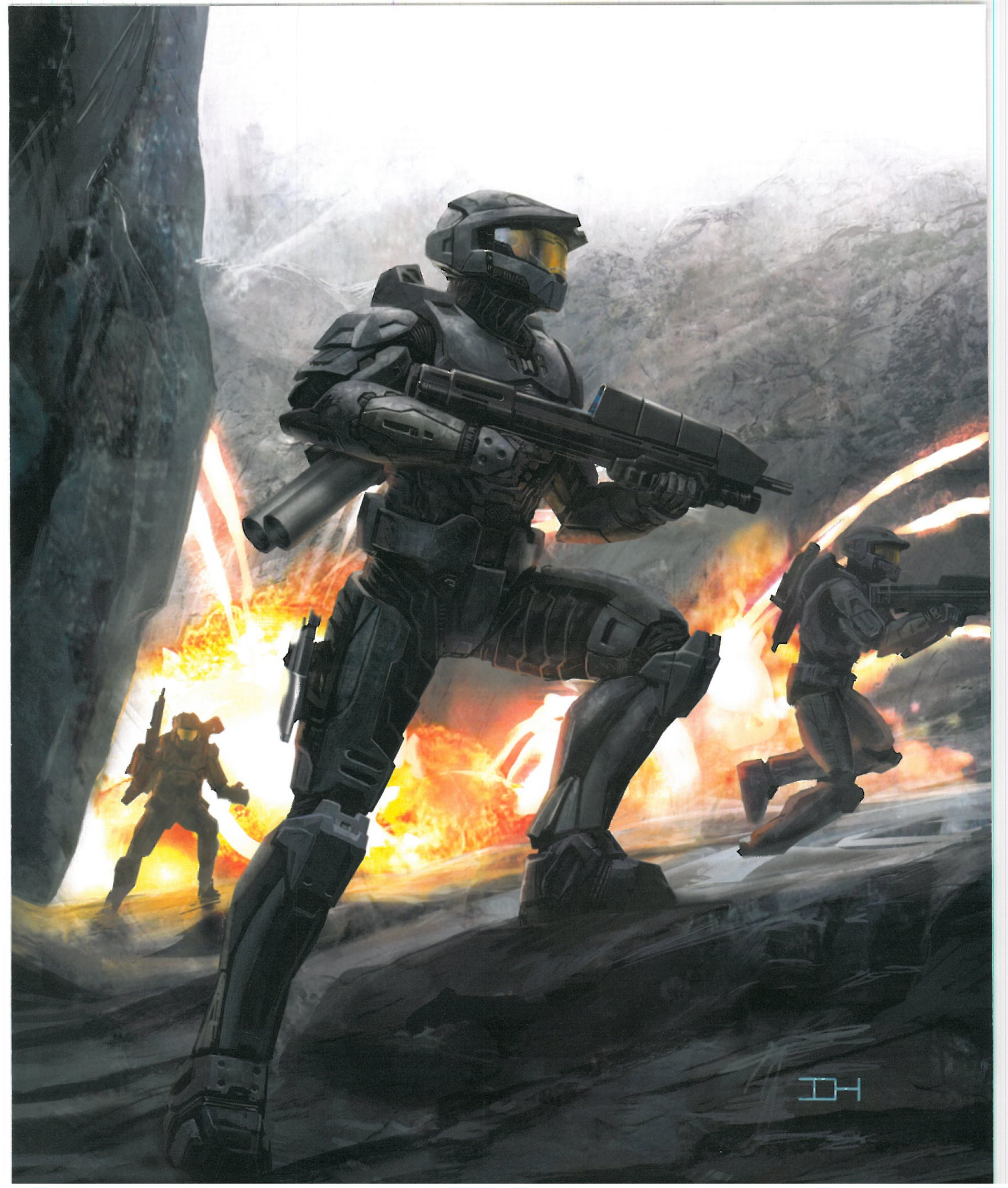
"LEVANTAR
AL DEPORTE ESPAÑOL
NUNCA FUE
TAN DIVERTIDO."

BALÓN DESASTRE.

De Lunes a Viernes a las 7h.

Busca tu dial en
www.radiomarca.com







Escrito por:
Gustavo Maeso

SÓLO EN XBOX 360

Y DIOS CREÓ HALO 3

El misterio del modo multijugador del estandarte de Microsoft ha sido desvelado. ¿Sus posibilidades? Infinitas

Hace ya dos largos años que Halo 2 llegó a Xbox Live y enamoró con sus partidas a miles de aficionados de todo el mundo. Desde aquel noviembre de 2004 no hemos parado de soñar con lo que podría hacer Bungie con Xbox 360. Y bueno, luego tuvimos aquel aperitivo en forma de 'vídeo-no-te-enseño-nada-de-nada-pero-molo-mogollón' del pasado E3. Desde entonces... el silencio. Pero hace unas semanas sonó el teléfono de nuestros hermanos ingleses y voilá!, les invitaron a probar el modo multijugador de la nueva entrega. ¡Yuuupi!

Nuestros muchachos se plantaron en cuartel general de Bungie en Kirkland, Seattle (y es que los 'chicos mimados' de Microsoft ya tienen garito propio fuera del complejo de Redmont, se lo han ganado) con el único objetivo de ver una versión *alpha* del juego multijugador de ***Halo 3***, una versión que se ha estado jugando de forma interna por un par de miles de afortunados empleados de Microsoft en todo el mundo. Esta fase de prueba ha durado unas semanas (cuando leas estas líneas ya habrá terminado) y ha servido para que el equipo de Bungie recoja impresiones, posibles fallos, estudie mejoras...

Las impresiones no han podido ser más halagüeñas para la joya de la corona de Microsoft, ya que los tres escenarios mostrados hasta el momento ofrecen todas las características que hicieron triunfar a *Halo 2*, pero con miles de novedades (armas, vehículos, enemigos, física...) y con la potencia de Xbox 360 como bandera de lo que será el futuro de los shooters no sólo en la consola de Microsoft, sino en todas las plataformas disponibles.

»La fase de prueba del multijugador ha terminado y promete ser brutal

Tres escenarios, tres maravillas gráficas y cientos de novedades en los llamados Snowbound, Highground y Valhalla. Todos ellos con mucho jugo (sólo tenéis que echar un ojo a las imágenes que te

GRABA TUS MEJORES GOLPES

Las partidas multijugador van a contar con una opción que Bungie llama 'Películas Grabadas'. En medio de una partida podemos parar la acción y observar un momento crucial que haya ocurrido en el juego a cámara lenta. Se podrá retrasar la acción y repetir una escena y poder verla a vista de pájaro o girar la cámara para verla desde todos los ángulos.



La gama de armas vuelve a ser enorme.

presentamos en este reportaje. Delicattessen).

Eso sí, antes de acabar, deciros que Microsoft Game Studios y Bungie Studios han anunciado una gran noticia sobre la secuela más esperada del mercado: la primera demo jugable de ***Halo 3*** estará a disposición de todos los usuarios de Xbox Live en la primavera de 2007. De esta forma, los poseedores de Xbox 360 podrán jugar en exclusiva la evolución del universo *Halo*, antes de que esté lista la versión definitiva. Pero aquí no acaban las buenas noticias, ya que también por esas fechas estarán disponibles nuevos contenidos descargables para *Halo 2*.

UN MODO MULTIJUGADOR De lujo



SNOWBOUND: un escenario abierto en un planeta helado y ambientado con estructuras y edificios Covenant. Es un mapa ideal para partidas 'free for all' en mapas conocidos por todos y modos como Asesino, Asesino por equipos y Bola de poder. En este mapa se ven novedades del multijugador de Halo 3, las Puertas Escudo (Shield Doors). Una verdadera pasada de escenario y una ambientación excepcional.



HIGHGROUND: otro mapa de tamaño medio perfecto para partidas tipo 'Asalto' o 'Capturar la bandera'. Algo más grande que el anterior y, en realidad, apto para cualquier tipo de partidas. En él podrás probar una de las nuevas armas de Halo 3: el Spiker. Un arma típica de los Brutes que lanza espinas rojas. Sólo necesitas una mano para usarla. Es bastante efectiva, sobre todo si usas dos a la vez.



VALHALLA: se parece mucho a aquel Blood Gulch de Halo. Perfecto para utilizar los diferentes vehículos y todo tipo de juegos de equipo. Aquí aparece el típico Warthog y uno de los nuevos vehículos que aparecerá en el juego, la Mangosta, una especie de moto-quad pequeña y rápida que puede ser montada por dos jugadores y es muy difícil de acertar con cualquier arma.

De este modo, los millones de usuarios que han pasado de nivel con Xbox 360 podrán enfrentarse entre sí en los nuevos mapas multijugador para *Halo 2*, que estarán disponibles para descarga desde el Bazar de Xbox Live.

La espera se está haciendo eterna y más sabiendo que el juego tiene esta pinta tan buena. Lo único que nos queda es esperar y disfrutar de momento con el anuncio que Microsoft estrenará en televisión el 4 de diciembre.

El Warthog volverá a ser protagonista en Halo 3.



BUNGIE™ HABLA...

Nuestros hermanos ingleses estuvieron con los creadores de Halo. Genios y figuras

EL DEBUT DEL JEFE MAESTRO en Xbox 360 se está terminando de pulir y llegará, calentito, en la primavera de 2007. Todo el equipo de Bungie Studios se encierra en un estudio bajo el más completo de los secretos, en un edificio inaccesible a salvo de los posibles fans o cazadores de autógrafos, que pudieran perturbar el normal desarrollo de ***Halo 3***. Hemos tenido suerte, no es algo muy normal que Bungie permita realizar una entrevista exclusiva con siete de los desarrolladores que trabajan de lleno en el nuevo título de *Halo*. Nuestros hermanos ingleses, Spiff & Co. pasaron todo un día con ellos. 'Ellos' son el productor Allen Murray, el director de franquicia Brian Jarrard, el diseñador jefe Jaime Griesemer, el productor Joseph Tung, el diseñador de multijugador Lars Bakken y el jefe de diseño multijugador Tyson Green. ¿Estás preparado para saber más sobre ***Halo 3***? Pues siéntate y lee, que te va a gustar.

¿Por qué os habéis decidido, justo ahora, a enseñarnos *Halo 3*?

Brian Jarrard: Lo que podéis ver aquí es lo que nosotros llamamos una versión pre-alfa del juego. Antes de esta, nosotros lanzamos una versión anterior sólo para pruebas internas. Conseguimos que un par de miles de personas jugaran con ella internamente. El objetivo era testear nuestro sistema de gestión de redes y el funcionamiento de las partidas multijugador. Lo que tienes ante ti es precisamente el resultado de esta primera fase de testeo.

Jaime Griesemer: Estamos realmente excitados por teneros aquí ya que es la primera vez que alquien de fuera de la compañía ve el juego. Estamos deseando saber si el resultado gusta en el 'mundo real'.

¿En qué nivel de acabado se encuentra lo que estamos viendo?

Brian Jarrard: Muchas de las cosas que ves van a cambiar completamente antes de ▶▶

Los renders del Jefe Maestro son realmente espectaculares.

ENTORNOS DE CINE

UNA VEZ MÁS, el desarrollo de elementos del entorno será crucial para hacer que nos sumerjamos en el mundo de *Halo*. Sólo hay que echar un vistazo a estos 'bocetos' para ver por dónde van los tiros y cómo se las gastan los diseñadores de Bungie. Míralos tan apacibles y tranquilos... Ya verás cuando los llenes de balas.

lanzar el juego. La mayoría de los elementos están todavía en fase de prueba y, de hecho, estaríamos encantados de recibir tus críticas sobre cualquier cosa para que podamos trabajar en mejorarla. Todo se encuentra en una fase muy temprana de desarrollo. Este pre-alfa está enfocado, sobre todo, en la jugabilidad, a la estabilidad y la gestión de las partidas multijugador. Todavía no hemos finalizado el motor gráfico del juego, por lo que casi todo lo que ves no tiene mucho que ver con el resultado final. Todavía nos queda mucho por hacer, aunque estamos constantemente añadiendo las nuevas mejoras al juego. Por lo que estamos muy contentos.

Ha habido muchos rumores sobre la posibilidad de que *Halo 3* llegara a albergar partidas online de hasta 50 jugadores ¿Qué hay de cierto en ello?
Nada. Vamos a dejar el límite de las partidas online en un máximo de 16 jugadores. Nosotros hemos hecho pruebas aumentando ese número pero nos hemos dado cuenta de que no aporta demasiada diversión. De hecho, se hace bastante complicado para unos cuantos jugadores poder entrar siquiera en acción. Por eso hemos decidio que el tope estará en 16.

Obviamente, esta es la primera vez que creáis un *Halo* para Xbox 360 ¿por dónde hubo que empezar?
Jaime Griesemer: Xbox 360 tiene un mando diferente. Es muy similar al de Xbox, pero no es igual. Los botones frontales son nuevos y, claro está, ya no existen los botones blanco y negro. En lugar de hacer un sencillo porte del esquema de control de *Halo 1* y *2*, estamos intentando personalizar al máximo el control de ***Halo 3*** a este nuevo controlador. Propusimos la idea de asociar los botones frontales con las dos manos del personaje, la izquierda y la derecha. Si quieres recargar un arma con la mano derecha o utilizar algún otro arma con la otra mano, sólo tienes que pulsar el botón correcto. Esto reemplaza el trabajo que hacía el botón X en los dos primeros juegos de Halo. Esperamos que no lo encuentres muy complicado.

¿Qué es lo que 360 os ha permitido hacer con el apartado gráfico?
Lars Bakken: Lo primero que vas a notar es que

VUELVE EL RIFLE DE ASALTO

Halo 3 cuenta con tres pilares en las partidas multijugador: un arma principal, las granadas y los golpes cuerpo a cuerpo. Así, Bungie quería un arma que se llevara bien con estas tres acciones, útil junto a las granadas y al utilizarla para golpear. ¿La respuesta? Recuperar el rifle de asalto original.

»El juego está todavía en fase pre-alfa, pero el aspecto es inmejorable

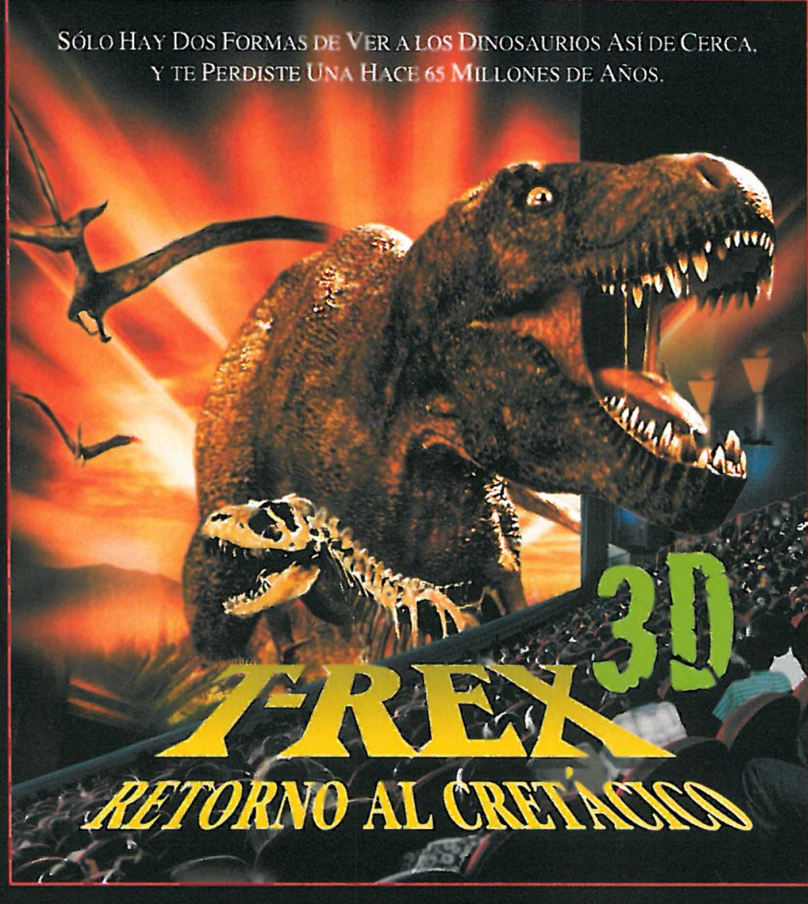
La profundidad de los entornos ha mejorado... aún más.



¡Pedazo de cuchillas tú!, no te acerques que pinchan.

CINE IMAX® 3D





¡SÓLO EN IMAX® LO VERÁS EN TRES DIMENSIONES!



VENTA DE ENTRADAS:





O EN TAQUILLAS

www.imaxmadrid.com

C/MENESES, S/N • MADRID
✆ 914 674 800

 Méndez Álvaro (L-6)

 8/102/148/152



www.imaxportvell.com

MOLL D'ESPANYA, S/N
08039 BARCELONA
✆ 932 251 111

CONSULTAR PROGRAMACIÓN EN CARTELERA



los escenarios y el horizonte es mucho más ancho y está completamente abierto. Si miras a la distancia podrás ver una vista impresionante de tierras lejanas azotadas por los vientos. Una de las cosas más increíbles que han podido realizar nuestros artistas con 360 es prescindir de aquel típico truco de acabar un mapa con una enorme pared, que es lo que hacíamos antes. Desde la perspectiva del diseñador es genial poder trabajar con la posibilidad de un cerco, un perímetro de seguridad en el escenario. Tu puedes mirar más allá de él, incluso con las vistas en detalle que ofrecen algunas armas, y ver esas vastas tierras interminables con todo detalle, pero sabes que si sales allí, estás muerto. Así tenemos al jugador a raya. Se mira, pero no se toca.

HALO 3: EDICIÓN LEGENDARIA

SI TE GUSTÓ LA EDICIÓN ESPECIAL de *Halo 2*, con ***Halo 3*** Edición Legendaria vas a disfrutar de lo lindo. Como puedes ver en la imagen, esta edición viene presentada dentro de una increíble réplica del casco del Jefe Maestro. Al retirarlo aparece el contenido de esta impresionante edición, compuesto por 4 DVDs. En ellos, además del juego, se podrá encontrar todo tipo de materiales:

»Cuatro DVDs con materiales para todos los gustos

La Edición Legendaria ofrece de todo.

documentales, bocetos, recopilaciones de escenas cineáticas y comentarios del director...

De momento, la oferta ha aparecido sólo en la cadena de tiendas norteamericana Gamestop, a un precio de 99,99 dólares y una fecha prevista de lanzamiento para noviembre de 2007. ¿Quién de vosotros no quiere tener una ya?

INPUT
Mensaje recibido

La oportunidad de tu vida para darnos tu opinión acerca de los juegos, la consola, tus amigos...

AUTOR: OXM Chema



¡Bienvenidos!

Os damos la bienvenida a la sección de la revista en la que os oiréis más a menudo. Aquí podréis ver reflejada toda la interactuación que váis a tener con nosotros. Esta sección no será la típica de cartas de lectores que preguntan y redactores que contestan. Queremos conocer vuestras voces y rostros con Xbox Live en conversaciones por la Cámara Vision; mensajes en nuestro buzón de mensajes de voz de Xbox Live; emails en el buzón de correo; SMS para que podáis hacerlo desde donde os surja la duda o la gracia, o con las clásicas cartas. Nos gustaría que el concepto 360 de la consola se traslade también a la revista. Que juguemos, os contemos. Que juguéis y nos contéis. Que compartamos a través de web, email, dirección postal, sms, gamertag... Disfrutemos. Juntos.

»Queremos conocer vuestras voces y rostros con Xbox Live





Escribe. Habla. Participa.

Una de las partes importantes de nuestro contacto con vosotros es que sirvamos para resolveros vuestras dudas. No sólo porque nosotros podamos saber más, sino porque tenemos contacto con los profesionales que hacen los juegos y que desarrollan la tecnología de Xbox 360. Escríbenos o déjanos un mensaje con aquello que te quite el sueño y daremos respuesta a tus inquietudes. Hazlo de viva voz, con un mensaje en el foro, email o SMS*.

Elige pregunta — ESCRÍBENOS, MÁNDANOS FOTOS, DIBUJOS, PREGUNTAS... LO QUE QUIERAS!

- FORO: www.xbox.com/es
- EMAIL: xbox360@recoletos.es
- MENSAJES: Gamertag: OXM Chema
- 7788*: SMS OXM (espacio) y tu comentario
- CARTA: Pº Castellana, 66 28046 - Madrid

¡JOÉ QUÉ FUERTE!



AUTOR: Marble



Esas espinitas clavadas de cualquiera de los miembros de la redacción de Xbox 360 La revista Oficial Xbox, van a tener posibilidad de ser expulsadas en este pequeño espacio. Un lugar para lamentos por juegos que nunca llegaron, los que llegaron y defraudaron, para enaltecer a los que se han convertido en imprescindibles de nuestra consola. El espacio para que los que no han podido decir nada antes, puedan soltar sus 'perlas'. Pero también para dedicaros algunas de nuestras impresiones sobre nuestras 'pelis' de culto, el videoclip del que nos mandásteis el link y que es ineludible, ese cómic que no nos deja dormir o cualquier otra cosa que nos importe y pensemos que a vosotros también os va a gustar.

¿Y TÚ A QUIÉN RETAS?

¿Crees que puedes superar a cualquiera en un título que llevas jugando meses?

Llevas partidas y partidas ganando a cualquiera que se te pone por delante... incluso en Xbox Live tienes una reputación. Sabes que vas a ganar a quien se atreva a jugar contra tí. Esta página es para tí. Queremos que nos mandes tu Gamertag, el título del juego en cuestión y un mensaje en el que dejes claro por qué eres el mejor, el peor o qué cuenta pendiente hay por ahí que quieres resolver.

 **Email: xbox360@recoletos.es**



Participa con nosotros y ¡gana!

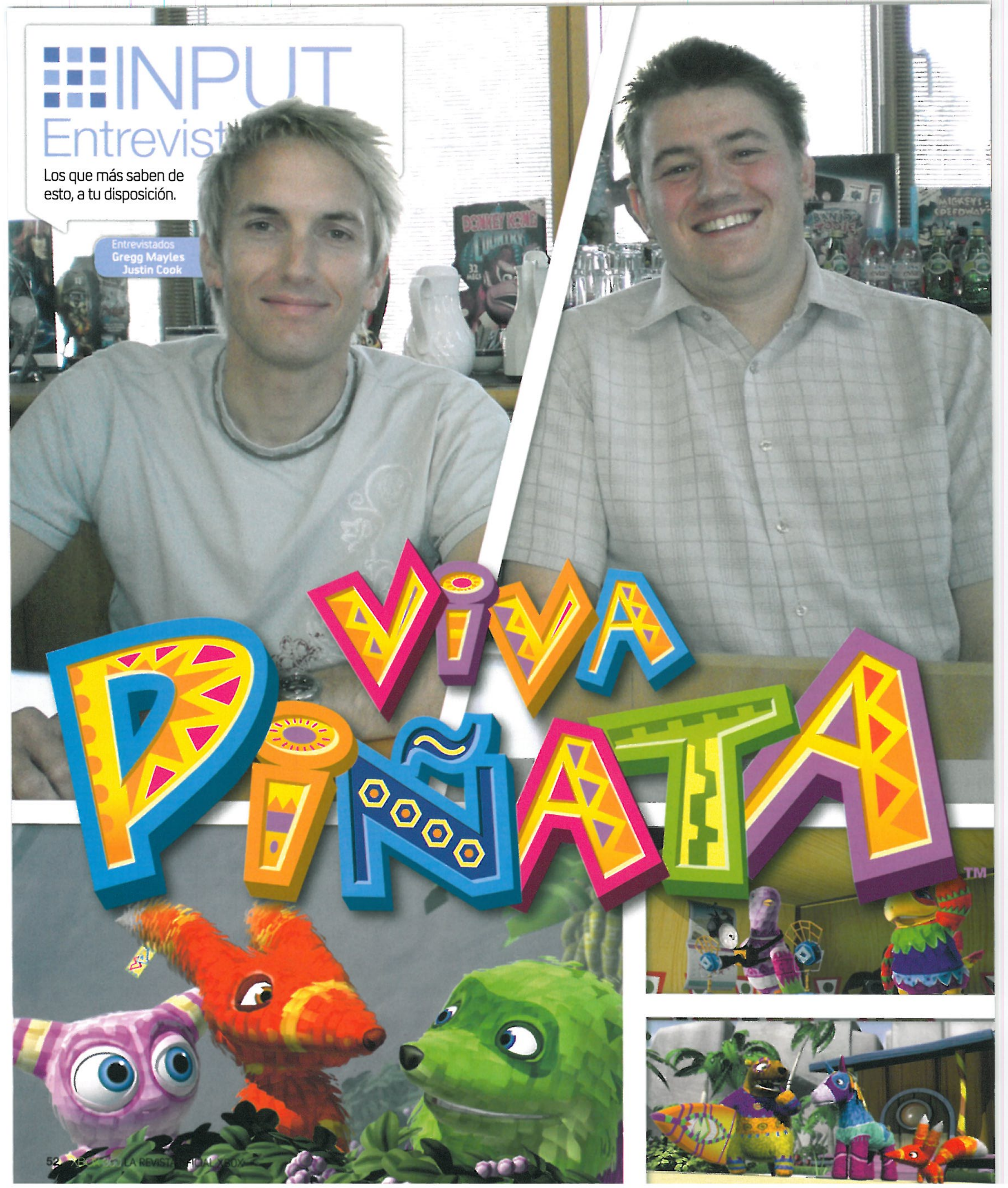
Cada mes publicaremos los ganadores de los concursos de Xbox 360 La Revista Oficial en esta página. Como ya habrás observado, la revista está llena de llamadas a la participación en nuestros sorteos. Algo tan sencillo como enviar un mensaje vía SMS al teléfono 7788* con la palabra clave OXM, un espacio y después tu comentario. Mira la página 38.

* Coste del mensaje SMS: 1,20 € + IVA.


10
tommy
tommy girl
las fragancias 10° Aniversario

Los que más saben de esto, a tu disposición.

Entrevistados
Gregg Mayles
Justin Cook



Entrevista por:
OXM UK



Desarrollador
Gregg Maytes



Abre fuego

Viva Piñata	N/C	N/C
JUEGO ACTUAL	PUNTUACIÓN	PANTALLA



El Diseñador Jefe Gregg Mayles ha trabajado en Rare los últimos 12 años. Comenzó con la serie *Donkey Kong Country* para Nintendo. Más recientemente ha diseñado juegos como *Banjo-Kazooie*, *Grabbed by the Ghoulies* y *Kameo: Elements of Power*.

Justin Cook es natural de la zona de Twycross, donde está localizada Rare. Después de formarse durante cuatro años como profesor en la Universidad de Exeter y dar clases de primaria durante otros tres años, se unió a Rare como tester hace 7 años. Desde entonces Justin ha participado en todos los proyectos, desde *Perfect Dark* hasta *It´s Mr. Pants*, convirtiéndose en diseñador en *Viva Piñata*.

Piñata parece una creación poco habitual en un desarrollador británico. ¿Por qué os habéis aventurado con los 'animalitos'?

JC: Sabíamos que la estructura del juego requería animales salvajes, y también sabíamos que queríamos una temática muy sólida que fuera completamente nueva y fresca. Ryan, nuestro artista conceptual nos vino con la idea de las Piñatas y nos encantó lo de romperlas y que saliesen caramelos por todas partes. Estos elementos se añadieron a las temáticas del juego original.

¿En qué trabajabas antes de *Viva Piñata*?

JC: Trabajé testeando una buena temporada. Mi primer juego fue *Perfect Dark* para Nintendo 64 y a partir de ahí todos los lanzamientos hasta *Starfox Adventures*.

GM: Yo he estado pro aquí un poquito más... desde nuestros juegos para NES. Trabajé en *Donkey Kong Country*, la serie *Banjo* y *Grabbed by the Ghoulies*.

¿Qué tamaño tiene el equipo ahora?

GM: Somos casi 50 actualmente. Al principio el juego sólo contaba con tres personas para la etapa de creación del prototipo y estuvimos así como un año.

Debe haber un montón de Piñatas diseñadas para el juego. ¿Habéis diseñado muchas más de las que habéis terminado utilizando?

GM: Creo que teníamos 166 para empezar, todas ordenadas en una maravillosa cadena alimenticia. Pero nos fijamos en el trabajo que eso nos iba a ocasionar y decidimos reducirlas. Si juegas ahora al juego, incluso 60 parecen demasiadas. Creo que todavía nos quedarían 10 años para terminar el juego si nos hubiésemos quedado con las 166 iniciales.

¿Cuál ha sido la Piñata más extraña que se ha descartado durante el proceso de diseño?

GM: subgrupos de las diferentes Piñatas. Teníamos un grupo de arañas, otro de escarabajos y cada uno de ellos con subespecies en su interior. Al final decidimos quedarnos con las mejores y eliminar las que estaban duplicadas.

¿Creéis que *Viva Piñata* es un juego fundamentalmente para niños?

JC: Me gustaría pensar que hemos creado un juego que puede jugarlo cualquiera. Queríamos que los niños lo jugasen, así que obviamente, algunas de las decisiones de diseño reflejan eso. Los padres pueden dar tranquilamente el juego a sus niños para que jueguen sin preocuparse por nada. Gran parte de las noticias sobre juegos que has estado viendo en los últimos 12 meses hablan de lo asquerosos y malignos que son, y el nuestro es en cierto modo una reacción contra eso. Además hemos recibido una buenísima respuesta de las mujeres. Cuando hicimos la demo en el E3, probablemente obtuvimos la mayor media de mujeres/hombres que vinieron a verlo. Simplemente es algo fresco y nuevo, y algo de lo que pueden hablar. Bueno... No sé exactamente si es ese el caso.

GM: Creo que el secreto de hacerlo divertido para adultos y niños es habernos asegurado de conseguir que la gente más joven se identifique con la primera parte del juego. Los niños suelen jugar la primera parte del juego hasta que se complica demasiado, y entonces empiezan otra vez desde el principio. Eso lo hemos tenido en mente, que la primera parte puede ser divertida una y otra vez. Más allá de eso el juego crece en dificultad de forma que el resto de jugadores lo van a encontrar más entretenido. A partir de aquí empiezan a aparecer todos los retos y se te presentarán los peligros que acechan a tu jardín.

¿Nos puedes hablar de los mini-juegos que hay que completar para generar nuevas Piñatas?

JC: Los mini-juegos suelen ser laberintos por los que tienes que guiar a cada una de las Piñatas. En ocasiones las paredes se mueven y otras veces existen obstáculos invisibles que tienes que rodear. Se van complicando a medida que vas recolectando más y más tipos de Piñatas.

¿Cuenta el juego con alguna función Xbox Live?

JC: Sí, tenemos una Oficina Postal que abre muy pronto. Puedes ir allí, comprar una caja y llevártela a tu jardín para llenarla. Puedes meter hasta cinco ítems, incluyendo plantas, vallas, animales y objetos y enviársela a cualquiera de tu Lista de Amigos.

GM: Está basado en un sistema de email, y sinceramente abre mucho las posibilidades del juego. Si has estado jugando bastante tiempo buscando sin éxito una serie de especies concretas de Piñata, puedes acelerar la experiencia haciendo negocios con otros. Esto

> "Ryan, nuestro artista conceptual vino con la idea de piñatas y nos encantó lo de romperlas y que saliesen caramelos por todas partes"



INPUT Entrevista

Las entrevistas con las grandes personalidades del videojuego dentro de la comunidad Xbox 360

LA ENTREVISTA CONTINUÓ...

te permite acceder a nuevas partes del juego sin tener que hacer tú todo el trabajo de recolección.

JC: Queríamos que fuera una experiencia más cooperativa. Pero dejamos el sistema tan abierto como fue posible. Una de las vía de apertura es que cuando empaquetas una caja y la envías, la otra persona no puede adivinar qué es sin abrirla.

GM: Si te apetece puedes meter cosas asquerosas en la caja y poner una pegatina en el frente que diga "¡Aquí tienes eso que siempre deseaste!" y cuando lo abren salen disparados todos esos bichos que se cargan el jardín.

Teniendo en cuenta el éxito de Pokémon, ¿habéis valorado la opción de poner un modo de batalla en multijugador?

GM: Sólo muy por encima. Tienes que fijarte en qué puedes añadir de nuevo y te das cuenta de que cambiaría muy poco. Preferimos concentrarnos en cosas que no se hayan hecho antes. Las Piñatas, sí pelean, pero es algo muy alejado de la realidad y no anima a la gente a ser competitiva. Hay infinidad de juegos por ahí que tienen modos de batalla, y la gente a la que le va a gustar este juego probablemente no va a ser la gente más competitiva.

Si tuvieras que coger las mejores características para un chaval de 12 años y para otro jugador de 40, ¿cuáles serían?

GM: Para el jugador joven hay una enorme sensación de libertad y creatividad sin ningún tipo de reglas. Vas a poder hacer lo que quieras con él.

JC: Hemos puesto montones de cosas en éstos, como secretos que un adulto podría encontrar y un niño no. Y nosotros nos hemos propuesto no contárselo todo a todo el mundo de forma que los jugadores lo averiguarán y se sabrán gracias al boca a boca.

GM: Es algo muy difícil de hacer porque los juegos suelen estar dedicados a un grupo de gente muy reducido. Crear un juego que se haga popular sin encajar dentro de ningún género en concreto es la cosa más difícil de hacer. Sólo algunos juegos como Tetris o Los Sims lo han conseguido.

Los tres protagonistas de la serie de TV..

4-Kids, la empresa encargada de los dibujos animados de Pokemon, está haciendo Piñata en TV.

El diseño de los personajes de Rare es precioso, como sule ser habitual.

RARE PREGUNTÓ...

¿Habéis notado alguno de los chistes internos que hemos incluido mientras jugabais?

Sí, uno de los iconos que puedes utilizar para personalizar la tarjeta de tus piñatas es un 'Jiggy' de los que se cogen en *Banjo Kazooie*. También me percaté de la presencia de la aeronave del Baron Von Ghoul (de *Grabbed by th Ghoulies*), estrellada justo fuera del jardín. Cuando me llegó el juego estuve buscando algunos 'goodies' de Rare.

¿Qué te parece el juego con lo que has visto en el tiempo que lo has jugado?

Me ha gustado. Hay que admirar los juegos con ese toque de frescura y originalidad. Particularmente el diseño de los personajes – algo surrealista, pero muy atractivo. Es un poco el estilo de *Kameo* pero con el toque latino. También me he hecho muy fan de la música. Grant Kirkhope me ha mostrado parte de la banda sonora orquestal y suena todavía mejor que *Kameo*. Además me gustó escuchar que toca el banjo de vez en cuando.

> "La banda sonora es todavía más bonita que la de Kameo"

¿Cuál es tu Piñata favorita de las que has visto por el momento?

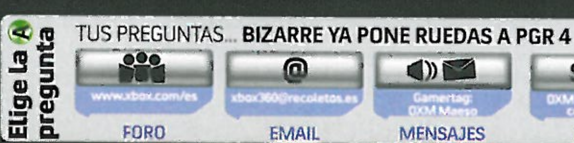
Los 'buzzlegums' (zumbachicles) son muy divertidos. Me encanta el ruido que hacen cuando pasan zumbando por el jardín. ¿No podría cogerlas y hacer un poco de miel para vender en la tienda, eh?

¿Cuál el juego de Rare más difícil de la historia?

Diría que *Banjo-Kazooie* porque me llevó más de 40 horas recolectar todo, pero en realidad *BattleToads in Ragnarok's World* fue mucho más difícil. Es uno de los pocos juegos en que me he considerado incapaz de acabarlo. En cualquier caso soléis hacer juegos muy crueles.

Elige la pregunta

TUS PREGUNTAS... **BIZARRE YA PONE RUEDAS A PGR 4**



Los reyes del asfalto desde MSR confirmados con los tres geniales Project Gotham Racing. Trabajan en The Club y queremos preguntarles sobre PGR4. Mándanos tus cuestiones.

¿A qué juegas?

Más de 160 juegos de Nueva Generación

¿A qué esperas?

PASA DE NIVEL



VISIÓN DE FUTURO

La pregunta es, ¿qué podemos esperar de la cámara Xbox Live Vision a partir de ahora?

Intentamos no hacerlo. Odiamos ser tan predecibles. Nos sabe mal tener un comportamiento enfermizo tan deshonroso para nuestras familias. Pero como bien os imaginabais y como obviamente sabíamos nosotros desde hacía tiempo, la primera foto que enviamos con la cámara Xbox Live Vision fue una de nuestros propios traseros. Es si, totalmente vestidos y cubiertos del más fino tejido de algodón. Es obvio que se trataba de una broma inocente, como lo es esa tan típica de escribir "feliz cumpleaños" en nuestras cartas de despido.



HAZ FUNCIONAR TU CÁMARA (con sólo seis pasos)



1. Enchufa la cámara... es más que sencillo



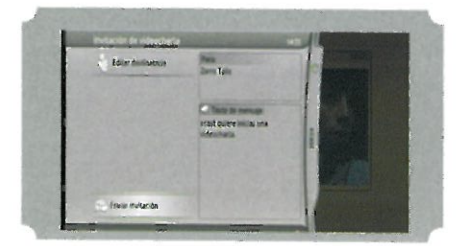
2. Aparece tu imagen de fondo, ¡qué guapo!



3. Ajusta los niveles de color, brillo,... en el menú



4. Selecciona un contacto con cámara



5. Envíale una solicitud de videocharla



6. Videocharla en un punto álgido... ¡qué bonito!



Después de que esto ocurriera vino el verdadero horror – dejar que la gente viera nuestras caras. Jugar mientras nos concentramos en qué decir ya resulta difícil y ahora, encima, hay que pensar en cómo mirar a la cámara. ¿Hace falta sonreír ante todas esas gracias que se oyen por el auricular? ¿Es necesario fruncir el ceño siempre que nos pillen por la retaguardia? Se acabó, ya no sabemos qué hacer con nuestros caretos. Sin embargo, tras superar esa tradición que nos tacha de vergonzosos, o eso dicen las encuestas, todo se convierte en diversión nada más activar el "vídeo chat".

Lo primero que salta a la vista es común a cualquier otro elemento relacionado con Xbox, la cámara Xbox Live Vision funciona sin más. Parece inteligente en este sentido, ya que sólo hay que enchufarla y olvidarse. No hay confusión posible y durante el proceso todo fue como la seda. Una vez dentro de la ventana de configuración, las cosas siguen en la misma línea de "esfuerzo cero". Tres controles dejan seleccionar el brillo, ajustar la imagen según el fondo que haya a nuestras espaldas y la iluminación que inunde la sala, ya sea fluorescente o incandescente (también se puede dejar en automático).

Eso es todo, con diferencias sutiles que no consiguen que mejore la belleza natural o que aumenten la cantidad de pelo – aún así, los resultados son buenos. Las instantáneas que tomemos se ven definidas y claras al ponerlas a toda pantalla, el vídeo chat funciona a las mil maravillas y aunque a veces se muestran "artefactos" en la imagen o salen cuadradotes, se ven perfectamente los resultados machacarnos diariamente en el gimnasio desde hace años, o todo lo contrario.

¡OH... ES TAN PEQUEÑITA...!

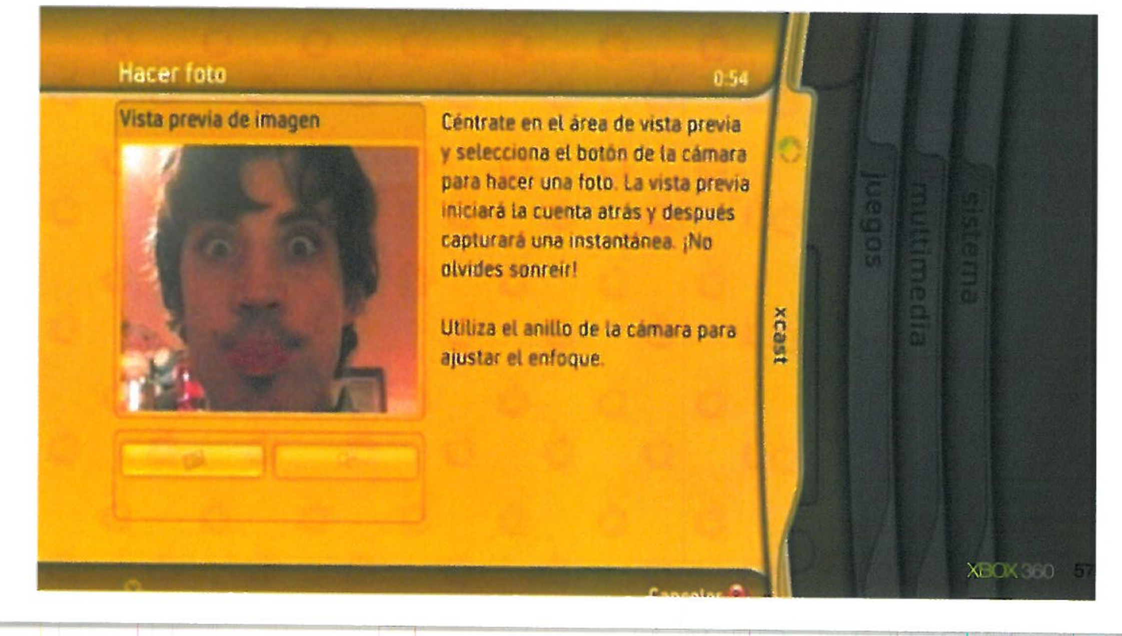
Sí, la cámara tiene un tamaño muy reducido. No os podéis creer lo pequeña que es. Incluso si vais con la idea bien aprendida, al verla en directo os sorprenderéis. Además, es bastante molona. No tanto como pequeña, pero tiene un aire de dispositivo de videovigilancia venido del futuro muy a lo Orwell. Por otro lado, resulta curioso que se caliente hasta niveles preocupantes – con dejarla enchufada más de diez minutos ya se nota la temperatura. No llega a un nivel suficiente para prender las cortinas, pero sí que se acerca. Por lo tanto, si vas a experimentar con ella hazlo bajo la supervisión de un adulto.

VÍDEO CHAT

Para esto es para lo que fue creada. Usar la cámara de vídeo mientras jugamos suele interrumpir el flujo de la partida, debido a que nos vemos distraídos por alguien que hace gestos obscenos o pone peluches delante del objetivo. Así que será mejor reservar la opción de vídeo para cuando tengamos una conversación de tú a tú con alguien. Sólo necesitamos enviar una invitación como lo haríamos para charlar por voz en un canal de chat. Esperar a que nuestro amigo acepte y ya está – alguien te observará mientras tú también le miras... Podemos hacer que vibre el mando, añadir filtros a la imagen, activar el zoom en algunas zonas de la pantalla y activar la pausa mientras hacemos algo que no queremos que los otros vean. Todo es realmente sencillo y tras unos 30 segundos de toquetear los botones estará dominado... bueno... al menos sabemos para qué sirven el 100% de las opciones disponibles.

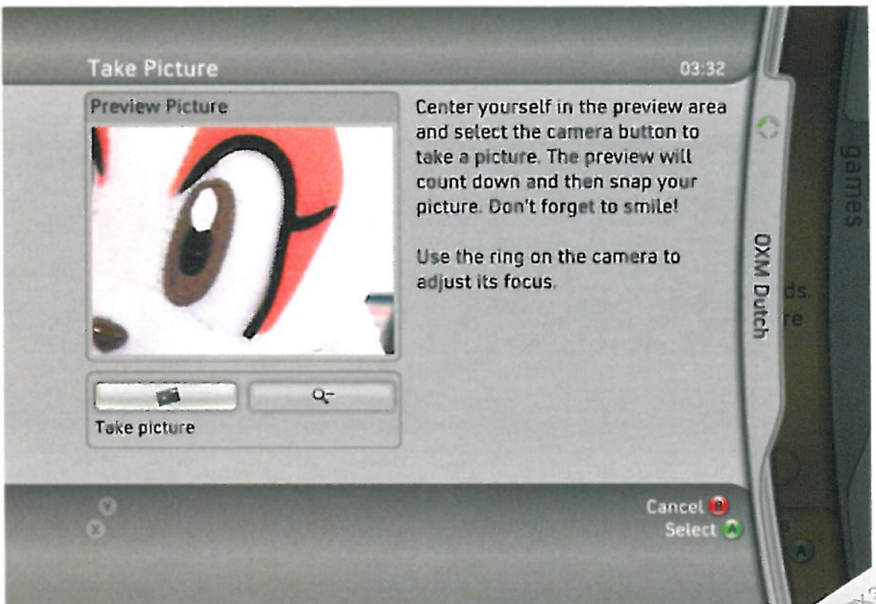
MENSAJES CON FOTO

Es lo que el nombre indica, así de simple – aunque quizá demasiado limitado para resultar interesante. Sólo precisa seleccionar el Gamertag de uno de nuestros amigos y poner en marcha la opción de enviar una imagen. Después se añaden efectos de vídeo para destruir por completo la foto y hacer que todo sea más horrible o irreconocible. Esta es una buena forma de evitar que otros compren la cámara, así que no lo hagáis a menudo. Por supuesto, también podemos mandar la imagen tal cual, sin modificar. Tampoco podemos poner, como fondo de pantalla o icono de nuestro perfil, las fotos que nos mandan, ni guardar las que enviamos. Las vemos, las mandamos y esperamos a que no las borren y nos las enseñen algún día.



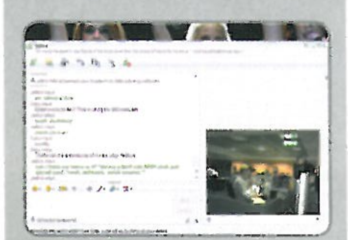
ENCHÚFALA AL ORDENADOR

Xbox Live Vision funciona cuando la enchufamos a un PC, con lo que si usamos Messenger u otro programa de chat veremos aumentar el valor de la compra. Por el momento, Microsoft no ha lanzado unos 'drivers' apropiados para el dispositivo y eso evita que se puedan aprovechar al máximo las características de la cámara en un PC. Con el controlador estándar de Windows XP, a través del configurador de cámaras y escáneres, obtenemos un resultado en baja resolución. Como solución temporal, podemos usar algún controlador de terceros. En cuanto a la calidad, con el códec FDDShow obtendremos imágenes hasta de 1,3 megapíxeles al conectar la cámara en un puerto USB de PC. Para aclarar lo de la resolución, la calidad viene a ser la misma de un teléfono móvil de gama alta, pero de los que se lanzaron hace un año. Nada espectacular, pero que Xbox Live Vision compensa con una captura de color buena y que nos resulta perfectamente válida.



VISIONES EN TU PC

Si tienes Windows XP, tienes una webcam decente.
La cámara Xbox Live Vision también funciona con Windows XP instalado en un PC y todas las actualizaciones necesarias, ya sean Service Packs o los pequeños parches de www.windowsupdate.com. La imagen es nítida y brillante gracias a la resolución



de 640x480 a 30 imágenes por segundo. Toda una ganga por el precio del dispositivo, todo sea dicho. Eso sí, Microsoft aún puede conseguir bastante más si se decide a proporcionar el software apropiado y se pone las pilas con los controladores para la cámara. Venga, que tampoco debe ser tan difícil si lo han hecho en los modelos para PC recientemente lanzados.

SONIDO

La cámara Xbox Live Vision no lleva micrófono integrado. La solución, con la cámara conectada a nuestra consola, es utilizar el micro que incorporan los cascos del Communicator, de manera que siempre que salgas por la tele tendrás el aspecto de alguien que lleva auriculares... con lo que esto implica a la hora de actuar y hacer convincentes tus mentiras por la Red. Una lástima.





SÓLO AMIGOS

No hay posibilidad de exponer las fotos de vuestras partes más íntimas al resto del mundo – así es, las imágenes que establezcáis para vuestro perfil sólo se mostrarán a vuestra lista de amigos. Esto es por nuestro propio bien, porque el mal gusto que abunda entre los "conectados" pondría en tela de juicio la cordura de nuestra comunidad de usuarios. Incluso cuando recibamos una imagen de alguien que esté en nuestra lista de amigos tendremos que elegir entre descargarla o no. De esta forma, Microsoft deja totalmente a nuestra disposición recibir esa imagen gore que Sieg ha decidido mandarnos hoy. Es una lástima que pase algo así en el vídeo chat – tampoco se puede escribir el Gamertag de alguien cualquiera y obligarle a ver cómo te hurgas la nariz. Microsoft ha bloqueado esto de forma inteligente, con lo que sólo aquellos a quienes conocéis podrán disfrutar de vuestras dotes escénicas.

"Las imágenes de vuestro perfil sólo se mostrarán a vuestra lista de amigos"



"Mientras que Xbox Live no esté plagado de chicos y chicas guapas, la cámara tiene un uso realmente muy limitado"

ALMACENAMIENTO
Esta es la parte negativa del invento – no hay manera de guardar más de una imagen. Cualquier cosa que grabemos borrará la anterior imagen que hubiéramos captado. Así que olvidaos de empezar vuestra colección de fotos y vídeos dentro de la Xbox 360.
No sabemos el motivo de esto – seguro que es porque podríamos acabar enseguida con todos los gigas libres de disco duro a base de esas diminutas imágenes de apenas unos cientos de KB, ¿verdad que es por eso? Quizá esta opción aparezca tarde o temprano, después de que nos hayamos quejado todos juntos a Microsoft.
Bastaría con que hubiese una aplicación dentro de Multimedia en la que se aludiese a un álbum de fotos o algo similar en el que acumulásemos las mejores instantáneas.

NOS SABE A POCO
Mientras que Xbox Live no esté plagado de chicos y chicas guapas, la cámara tiene un uso realmente muy limitado. Nosotros lo podemos reducir a hacernos la foto de rigor y añadir una imagen a nuestra tarjeta de jugador. Después de esto, y si todavía no tienes Rainbow Six Vegas, uno de los poco juegos que al menos te permite ponerle tu cara a uno de los personajes, hay muy poco qué hacer con la cámara... bueno, sí. Probablemente la cámara acabe enchufada a tu ordenador para sacarle algo más de provecho que en la 360. En cualquier caso, es muy probable que en los próximos meses empiecen a aparecer juegos que se aprovechen un poco más de las oportunidades de interacción que propone tener un 'ojo' espía cerca de tu consola.

LIGHT & MAGIC







Poder modificar vuestro aspecto siempre puede ser interesante. Si no queréis desvelar vuestro rostro, quizá os apetezca aplicarle toda una colección de efectos especiales a fotos – e incluso al vídeo chat. No hay por qué preocuparse de las posibles ralentizaciones mientras hacéis esto durante vuestras comunicaciones por vídeo, ya que los filtros se aplican de forma increíblemente transparente. Eso sí, le quita toda la gracia al aparato, ¿qué necesidad hay de una webcam si queréis a usarla para ocultar vuestro aspecto?

PERCIBO VIBRACIONES
Los botones frontales te permiten navegar entre los efectos de vídeo en tiempo real y los gatillos ponen en marcha la vibración del mando. Veinte segundos iniciales de algo completamente novedoso.

LOS JUEGOS

Totemball es lo más destacado que se puede ver dentro de los juegos que aprovechan la cámara Xbox Live Vision, ya que no se limita a mostrar una diminuta ventana con vuestro rostro. Totemball viene a repetir la esencia del conocido EyeToy – mantener los brazos levantados durante horas se parece mucho a cierta tortura medieval.
Una serie de niveles laberínticos, recolección de objetos y puertas que se abren a nuevas zonas. También hay un minijuego al estilo pinball y opciones



multijugador.
Nos divertimos con Totemball, en serio, aunque no demasiado – a causa de las agujetas. Resulta molesto y absurdo tener que usar los dos brazos para mover a un tipo que camina sobre una bola mientras sostiene cada vez más objetos sobre su cabeza. Entran unas ganas tremendas de pillar un gamepad y poner las cosas en su sitio. En definitiva, viene a ser un paso atrás en lo que a juegos de plataformas se refiere y la diferencia respecto a PlayStation y su EyeToy reside en el uso de las manos – utilizar los brazos para mover una bola por un laberinto no resulta demasiado preciso.

PRUEBA PREVIA
Aparte de Totemball, no hay nada que aproveche el invento de forma diferente a una cámara. Bankshot Billiards 2, Hardwood Hearts, Spades y Backgammon incluyen pequeñas ventanas de vídeo desde su actualización. En ellas se puede ver a los oponentes mientras planean sus jugadas o se hacen los interesantes para ponernos nerviosos. Pero por ahora, hasta que haya más juegos que aprovechen la cámara, nuestro consejo es que esperéis. A menos que estéis totalmente desesperados por gastar 49 euros para añadir una imagen personalizada a vuestra tarjeta de jugador.

Xbox 360, la estrella de estas

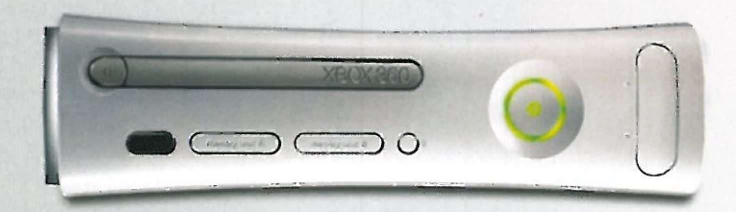
Elige la tuya a un precio único: los mejores packs desde 314 euros.

Pack Gears of War

Powerpack

Pack Call of Duty 3

Pack Pro Evolution Soccer 6



Estas navidades regala Xbox 360:

más de 160 juegos de nueva generación para vivir una experiencia única. ¿A qué esperas?

navidades.





Pack Need for Speed



Price Pack



Pack Splinter Cell



Hemos jugado...y lo queremos

Battlefield: Bad Company

Cuando el dinero sustituye a la gloria los soldados pasan a convertirse en mercenarios sea cual sea el campo de batalla...

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

EDITOR: EA | **DESARROLLADOR:** DICE | **JUGADORES:** 1-4 | **PORCENTAJE DE FINALIZACIÓN** 50%

XBOX LIVE: 2-24 JUGADORES | **PERSONALIZACIÓN:** POR ANUNCIAR

EN LA CALLE: 2007

AUTOR: Xcast



UNA DE LAS SORPRESAS más gratas que nos trajo el pasado verano fue el anuncio de una nueva entrega para consolas de la saga bélica desarrollada por *DICE*. Poco pudimos ver, un par de pantallas y un nuevo subtítulo para una serie que no para de engordar con títulos de gran calidad. Seguramente, al escuchar la noticia mucha gente reaccionó pensando: "Otro más, si ya todos son iguales." Pero no, esta vez se pretende renovar no sólo la jugabilidad de anteriores entregas, sino remover los cimientos de un género, el de los shooters en primera persona, con una gran dosis de innovación.

Y esta gran novedad de la que estamos hablando no es ni más ni menos que la posibilidad de destruir e interactuar con todos los elementos del escenario. Se acabaron los mapas como simple decorado para pasar a ser un actor principal en el teatro de cada partida que juguemos. Si echamos la vista atrás, sólo *Black*, de los responsables de *Burnout*, podía llegar a proponer algo parecido, pero en la práctica todo se reducía simplemente a un 'destruye y mata' más visual que útil para el jugador. Pero esto ha cambiado con *Battlefield: Bad Company*, y todo gracias al nuevo motor gráfico llamado *Frosbite* desarrollado íntegramente por *DICE* durante más de dos años.

Este nuevo entorno de desarrollo quizá no sea tan conocido ni reputado como el *Unreal Engine 3*, pero el título que nos ocupa servirá como piedra de toque para demostrar que hay buenos juegos más allá del motor de *Epic*. Y es que *Frosbite* no sólo es capaz de desarrollar escenarios y personajes con detalle extremo como podemos ver en cada una de las imágenes que acompañan este reportaje, sino que los hace formar parte activa de la jugabilidad de cada partida, siendo este el gran cambio para la saga. Todos los *Battlefields* hasta la fecha se han caracterizado por mostrar batallas encarnizadas donde el uso de vehículos y la variedad de armas eran las principales

APETITO DE DESTRUCCION

Creando tu propio erial...



Este conveniente punto de ventaja lo encontramos en la esquina del edificio...



...que podemos demoler completamente con una granada...



...y crear el punto de campeo perfecto sobre la plaza del pueblo.

HERMANOS DE SANGRE

ARMAS Y JUEGOS
El armamento siempre ha jugado un papel importante en la saga. *Bad Company* promete un nuevo sistema "a través del arma" en el que cada una tendrá un manejo único y distintivo, algo más parecido a como es en realidad.

LA BATALLA
Las calles por las que pasen no han visto explosión alguna, por eso deberemos hacernos nuestros propios parapetos con partes de coches, escombros o incluso cubos de basura en las calles.

FRENTE UNIDO
Estarás apoyado en todo momento por tus camaradas que te hablarán por el "pinganillo" mientras estás a cubierto del fuego enemigo. ¿Alguien ha dicho cooperativo a través de red y Xbox Live?

¿JUEGAS CON AMIGOS?
La campaña para un jugador complementará el modo para varios y hará que la experiencia sea completa, solo queda coger nuestra arma favorita y correr por las calles destrozando edificios y eliminando a nuestros enemigos.

»Bad Company y su motor gráfico, Frostbite, servirá para demostrar que hay vida más allá de Unreal Engine 3

protagonistas. Esto se mantiene, pero hay que imaginar como sería si, por ejemplo, pudiéramos crear una barrera de escombros a modo de trinchera tras destruir el segundo piso de un edificio, para después usar el hueco creado a modo de puesto de francotiradores. Algo así como un editor de mapas a golpe de granada y misil. Hace que las posibilidades de cada lucha sean infinitas y que cada partida sea completamente distinta. De hecho, la propuesta es opuesta a cualquier otro juego del género, como por ejemplo *Ghost Recon Advanced Warfighter* y su exagerado uso de gadgets tecnológicos, o incluso el adorado *Halo* en cualquiera de sus

Hemos jugado...y lo queremos

»Se acabaron los argumentos épicos, ser un héroe y salvar planetas. Esto es una guerra real


Con esos ojillos de cordero degollado parece un santo.

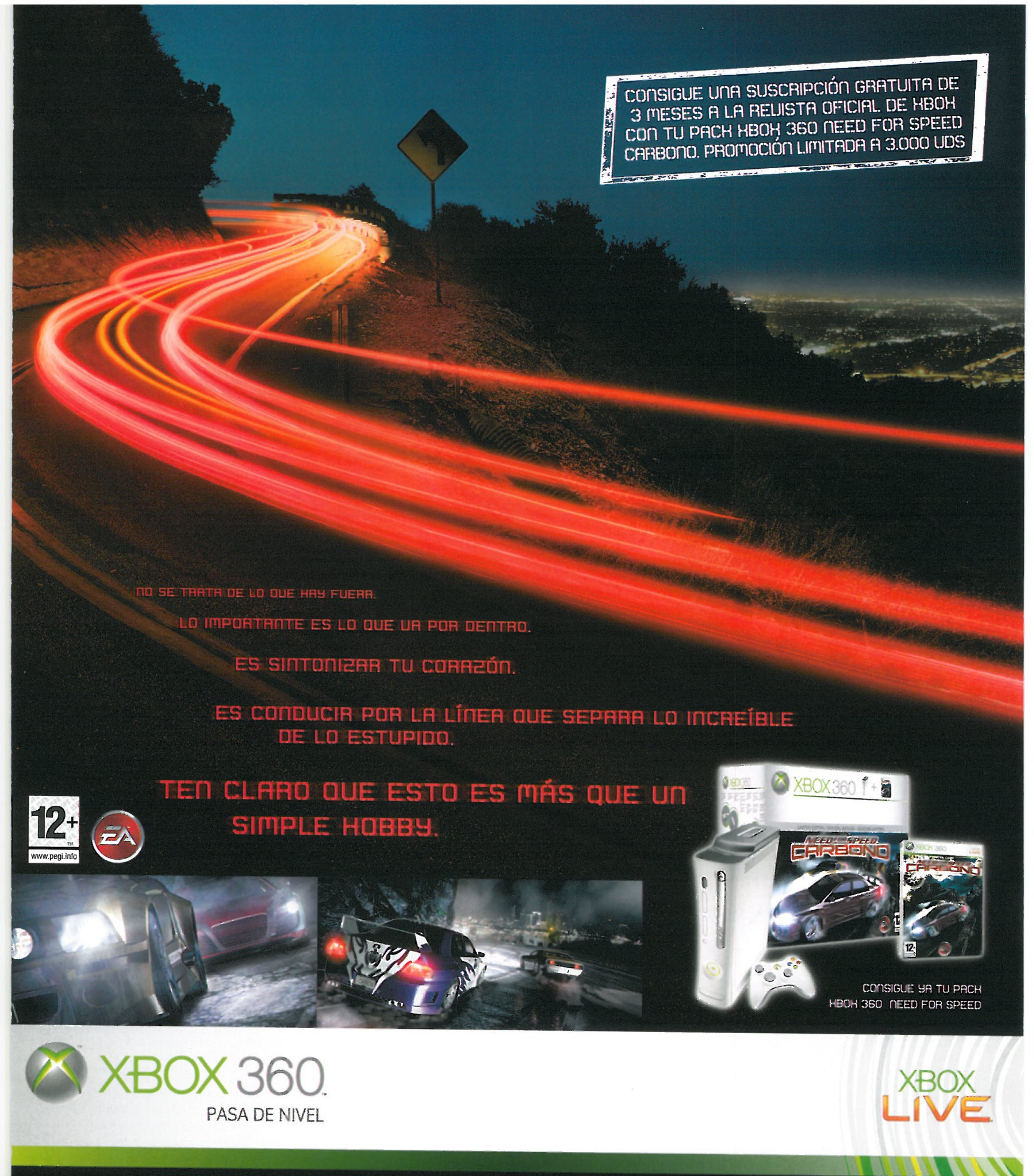

Con lo bonita que era la ciudad antes de que llegarán las bombas.

entregas. Y es tan distinto de este además por el hilo argumental que desarrollará este *Bad Company*. Se acabó el argumento épico, ser un héroe y salvar planetas eliminando a ejércitos enteros sólo con la ayuda de nuestra pistola y habilidad. Y es que por primera vez en un *Battlefield* el modo para un jugador cuenta con un argumento sólido que apoye la indudable calidad del modo multijugador. Encarnaremos a uno de cuatro soldados en medio del conflicto narrado en *Battlefield 2: Modern Combat,* que deciden buscarse la vida y pasar de las órdenes de sus superiores para así dar mayor profundidad al juego, pensando en esos jugadores que no siempre tienen la posibilidad de conectarse a Internet. De este modo, el argumento principal nos meterá de lleno en el conflicto euro-asiático e iremos aceptando unas misiones y rechazando otras, independientemente del bando que intente procurar nuestros servicios: el dinero es lo que cuenta. Si alguno recuerda a George Clooney en la excelente '*Tres Reyes*', se puede hacer una idea más clara sobre lo que estamos hablando, aunque sobre el hilo argumental hay todavía muchas incógnitas que se irán desvelando conforme se acerque la fecha de lanzamiento, previsto para 2007. Tampoco se han olvidado de los aficionados a esta saga, que no quedarán decepcionados con los ingredientes de siempre para el modo multijugador, tanto en red como a través de Xbox Live. Hasta 24 jugadores simultáneos con la locura de armamento y vehículos bélicos a los que está saga nos tiene ya más que acostumbrados. Además, seguirá estando presente la posibilidad de derruir hasta los cimientos el maldito edificio donde ese francotirador lleva escondido media partida, y eso es algo que hace de este lanzamiento algo a tener en cuenta.



UN NUEVO ESTILO

El nuevo modo monojugador supone un cambio de estilo, más cinematográfico y con toques de humor negro, aunque DICE afirma que conservará todos los ingredientes de la saga Battlefield.



CONSIGUE UNA SUSCRIPCIÓN GRATUITA DE 3 MESES A LA REVISTA OFICIAL DE XBOX CON TU PACK XBOX 360 NEED FOR SPEED CARBONO. PROMOCIÓN LIMITADA A 3.000 UDS
NO SE TRATA DE LO QUE HAY FUERA.
LO IMPORTANTE ES LO QUE VA POR DENTRO.
ES SINTONIZAR TU CORAZÓN.
ES CONDUCIR POR LA LÍNEA QUE SEPARA LO INCREÍBLE DE LO ESTUPIDO.
TEN CLARO QUE ESTO ES MÁS QUE UN SIMPLE HOBBY.
12+
www.pegi.info
XBOX 360
NEED FOR SPEED CARBONO
CONSIGUE YA TU PACK XBOX 360 NEED FOR SPEED
XBOX 360
PASA DE NIVEL
XBOX LIVE

Hemos jugado...y lo queremos

Eragon

El destino de los grandes está reservado a los más nobles

ERAGON

EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL | **DESARROLLADOR:** STORMFRONT SOFTWARE | **PORCENTAJE DE FINALIZACIÓN** 100%

JUGADORES: 1-2 | **PERSONALIZACIÓN:** POR ANUNCIAR

EN LA CALLE: DICIEMBRE

AUTOR: Marble



NO HAY SEGUNDA PARTE buena, excepto el Padrino y... aunque en realidad lo que queremos decir es que no hay juego bueno basado en película alguna, salvo Spider-Man 2 de Xbox y... Vamos, que si de promesas se tratara, cualquiera sobre la calidad del juego basado en la película de las Navidades sería poco de fiar. Pero claro, si hubo al menos una que sí triunfó, aunque no tuviera demasiado que ver con la trama cinematográfica, ¿por qué iban Stormfront Studios a dejar pasar la oportunidad de llenar sus bolsillos, mientras intentan romper con la tradición? Eragon parte de una base que pocas veces llega a verse en este mundillo, la colaboración estrecha entre la desarrolladora del juego y la productora de la película. Incluso tienen la ventaja de haber podido leer el libro en que se basa todo esto, antes incluso de haber pensado que algún día habría un videojuego con el mismo título.

Un rey malvado, un dragón que ayuda a un humano y magia por todas partes. Estos son los ingredientes que han dado lugar a miles de historias electrónicas y literarias. Pero la mezcla que consigue Eragon tiene todo para convertirse en un éxito, al menos por variedad e ideas que ya han demostrado ser válidas. A los combates incesantes, cuyos movimientos se basan en combinaciones de botones tipo A-A-B, hay que añadir los hechizos que nos abrirán nuevas vías. Algo lineal en lo que hemos probado, pero que tiene bastante ritmo y viene aderezado con apariciones estelares del lanzafuego Saphira, por supuesto, cuando nosotros digamos. La otra perspectiva, a lomos del dragón, puede resultar curiosa durante el modo multijugador incluido, porque a pie ya sabemos cómo se lucha con amigos.

El resto, esperar que llegue a tiempo, junto a la película, y que comparta un éxito que parece asegurado en cuanto a ventas, incluso con secuelas aún por pensar.


La variedad de movimientos y ataques es bastante amplia.


Como no podía ser de otro modo, no faltarán los hechizos especiales.


El entrenamiento de Eragon en el arte de la espada será duro.


La ambientación promete ser de lo más currado del juego.

LA GUARIDA DEL DRAGÓN ES DE TODO MENOS AGRADABLE

VIEJOS CONOCIDOS

Los orcos pueblan los niveles, aunque con el pseudónimo de Urgals. Pero también hay otras bestias y humanos, tanto seres mágicos como insensatos seguidores del rey de Alagaeisa que no saben lo que se les viene encima.

UN ARMA MÍTICA

La espada de Eragon tiene nombre propio, como las de grandes héroes míticos y reales. Za'roc es el equivalente a "miseria", pero en élfico, y perteneció a Morzan, uno de los Forswom que ayudó al rey Galbatorix cuando luchó contra los jinetes de dragones.

FIEL AL AUTOR

Brom, Murtagh, la fuerza rebelde de Varden y los demás elementos del libro se han tomado en cuenta para recrear un universo muy rico. La historia, además, cambia conforme juegan su papel los personajes secundarios.

LINEALIDAD

Como sucedía en los títulos de EA basados en El Señor de los Anillos (ni los de estrategia ni la Tercera Edad), los escenarios de Eragon tienen un aire a decorado que pasa tras los protagonistas sin opción a explorar más que lo mostrado.

MEJOR CON AMIGOS

Con alguien con quien compartir las aventuras podéis combinar los ataques y pensar mejores tácticas para pasar los niveles con más eficiencia. Uno usa la magia y el otro le cubre, por ejemplo, aunque es de esperar que la cosa sea más interactiva.



CADA UNO ES COMO ES

Uno para todos y todos para uno


ERAGON: 15 años, granjero, héroe. El adolescente perfecto.


ARYA: una elfa con un arco capaz de alcanzar cualquier objetivo.


BROM: mentor de Eragon. Usa su espadón para acabar con todo.


MURTAGH: el colega de Eragon. Con el arco es mortal.

DETALLES

RSV

EDITOR: UBISOFT

DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2-14 JUGADORES

A TU MEDIDA: PONLE TU CARA A LOS PERSONAJES

Reviewer: Marble

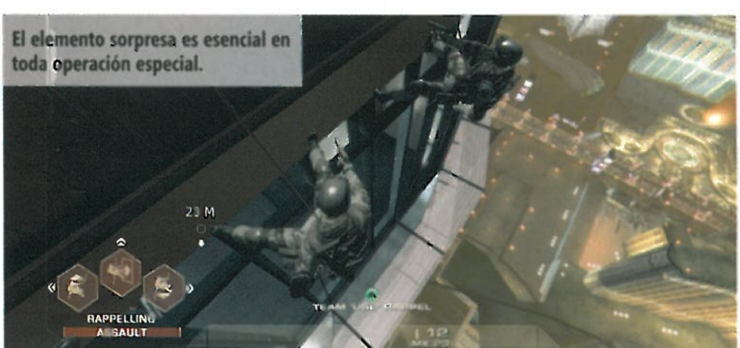
[XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **IMPRESCINDIBLE**]

Rainbow Six Vegas

Demasiados terroristas en la ciudad y sin tiempo para decir "Yippy Jai Di".



Acercarte tanto a un terrorista no es, ni por asomo, recomendable.

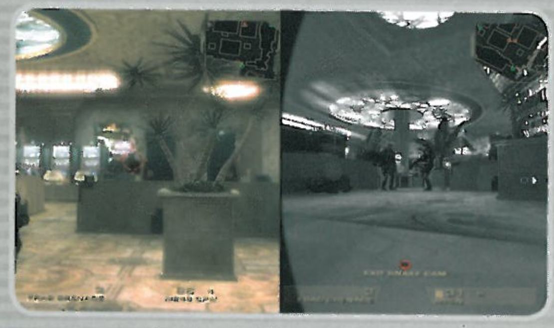


El elemento sorpresa es esencial en toda operación especial.

ENTRA, NOSOTROS TE CUBRIMOS

Observar la situación -aunque sea desde el otro lado de una puerta- es el primer paso para salir airosos de lo que parece una muerte segura. Sólo tenemos que seleccionar la acción a realizar, el objetivo, y el momento de entrar. Tirar granadas también está entre las posibilidades. Pero no siempre será sencillo elegir una opción frente a los daños colaterales que pueden sufrir los adictos al juego en Las Vegas.









Puedes acabar con todo lo que te rodea, sólo necesitas más balas.

LAS VEGAS, 2006. ¿Qué? ¿Que cientos de locos armados se han ido a Las Vegas y han puesto todo patas arriba? ¿Que han suspendido la actuación de Tom Jones? Esto es inaudito... ¡Chicos, empaquetad las FAMAS que nos vamos a la ciudad del vicio! ¿Será posible que no acabemos de controlar todos los cacharritos que nos presta el gobierno y ya tengamos que estar otra vez llenando la mochila? Bueno, así es la vida de las fuerzas de élite y, seguro que si no lo hacemos nosotros tres, será un fracaso absoluto.

Un nuevo día en los comandos que se infiltran sin ser vistos, que tienen el mejor entrenamiento y que son capaces de lidiar con situaciones en las que el equilibrio mundial pende de un hilo. ¿A quién vais a llamar? Pues no, no le toca a los Ghost. Es el turno de otra saga, y tras pasar por una buena cantidad de plataformas vuelve con un respaldo impresionante. El motor gráfico es Unreal Engine 3, el mismo de *Gears of War*, *Splinter Cell 4* y una larga colección que apenas hemos empezado a ver. El equipo de desarrollo que tiene detrás es de lo mejor que Ubi Soft puede regalarnos. Y la franquicia de la factoría Tom Clancy no podía haber dado con un entorno más complicado para volver a tener la táctica como protagonista. Porque resulta, que *Rainbow Six* empezó como título en el que era más importante pensar las jugadas que ponerse a pegar tiros. Y esto es lo que intenta recuperar Vegas, aunque con mayor o menor suerte.

Para empezar, todo cuanto se ve alrededor del punto de mira está lleno de luz en buena parte del juego. El resto es oscuridad total. Algo que pone difíciles las cosas si quieres apuntar con precisión y debes fiarte de tus ojos. Pero claro, aquí empieza el despliegue tecnológico y eso de cambiar al modo térmico o al infrarrojo. Toda una ayuda que al principio cuesta controlar pero de la que pronto podemos sacar partido. Los efectos, como no podía ser de otra forma, son superiores a cualquier título anterior, con lo que no debéis tener excusas para no usarlos. Eso sí, cuidado con abusar, porque los cambios de iluminación repentinos juegan malas pasadas.

Las balas vuelan y la protección no resulta todo lo infalible que dicen las instrucciones. Aquí se puede ver otro detalle que puso de moda *Halo*, el daño no se ve en barras luminosas sino que lo sentimos. La imagen se nubla y la cosa se pone peor conforme recibimos plomo. Sin embargo, con un poco de "pilindrona" o poniéndonos a cubierto un rato todo vuelve a la normalidad. Tipos duros como nosotros no se encuentran en cualquier sitio. Aspecto que nos trae a la memoria otra serie de habilidades propias del equipo Rainbow, como puede ser el manejo de diversas armas y utensilios. Las podemos recoger del suelo o seleccionarlas según nuestros hombres, aunque hay algunos cacharros que siempre llevaremos encima. La cámara espía es uno de los que más juego dan, ya que con ella se puede ver detrás de las puertas y establecer la estrategia a seguir tras la patada de turno. Las órdenes dadas se ejecutan casi siempre de forma efectiva y las posibilidades tácticas son muchas. Incluso puedes dar la vuelta al edificio y entrar por otro lado mientras el resto de tu equipo lo hace por el acceso principal o pedir amablemente que tiren una bomba luminosa y den cuenta de los malos sin que los rehenes tengan secuelas psicológicas.

Ese sentido de continuidad se mantiene en la forma de contar una historia enrevesada y de la que poco ▶▶

> »Si querían dar espectáculo, no existe un lugar más apropiado en el mundo

BUSCA, BUSCA, BUSCA...

Investigar en los diferentes mapas es lo más adecuado, ya que la ruta más lógica no tiene por qué ser la más rápida y segura. Haz todo lo posible por darle vueltas a los escenarios, ya que el nivel de acabado es tal, que puedes encontrarte muchas sorpresas.



El nivel gráfico alcanzado es, por momentos, espectacular.



Las granadas son un buen recurso cuando no sepas qué hacer.

La visión termal es de película.

tienen que decir las escenas de presentación. Es el propio juego, gracias a ventanas emergentes, el que narra cada acontecimiento en tiempo real. Todo resulta frenético y se da un aire a lo que nos hace sentir Jack Bauer (el protagonista de '24'), hora por hora. Incluso lo destruibles que resultan los escenarios es motivo para gritar, sobre todo si algún trozo nos cae encima. Si querían dar espectáculo, no podía haberse elegido un lugar más apropiado.

Hay determinadas ocasiones en las que la inteligencia artificial nos ofrece opciones alternativas, aunque al bajar a otra zona pueden significar el fracaso total. En estos casos, donde tenemos que usar una cuerda y rapelar por fachadas o huecos de ascensores, también se puede encontrar un lado bueno. No todo iba a ser correr agachados y decir a los demás lo que tienen que hacer. Nuestra visión a través de un cristal será suficiente para saber si debemos entrar con todo o bajar un poco más antes de actuar. Decisiones, muchas decisiones que, si jugamos como nos explica el manual dan lugar a un título táctico como pocos se han visto en consola. Un juego que borra la entrega anterior del mapa, más orientada a la acción y que puede significar un punto de inflexión para la saga *Rainbow Six*. En la parte online, junto a los modos para pantalla partida, no falta el cooperativo. Un estilo este que debería ser obligatorio y que viene acompañado de una buena colección de opciones. Nada despreciable, incluso después de jugar a otro título de la casa para 360, *Ghost Recon AW*. Un apartado que se enriquece, aunque por ahora poco, de la posibilidad de poner nuestras caras sobre los modelos del juego. Para ello, necesitamos una Xbox Live Vision y suficientes ganas de jugar con los controles hasta dar con algo aceptable. Con el tiempo mejorará, eso está claro, pero por ahora se queda en curiosidad.

UN MUNDO DE LUZ Y COLOR

Volar entre explosiones mientras nos explican lo que nos espera, por muy bien hecho que esté el rostro de nuestra contacto al otro lado de la cabina, no es nada comparado con lo que encontraremos una vez metidos en el ajo. Los más puristas pueden decir que los escenarios deberían tener más polígonos y mejores texturas, pero quién va a fijarse en esos detalles cuando detrás de cada bombilla encendida o esquina de casino puede haber una semiautomática a punto de dispararnos entre los dos ojos. Nosotros no, desde luego.

Es increíble la cantidad de gente armada que entra en este garito.

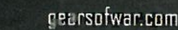
UN CÓCTEL DE ARMAS

Las armas que iremos utilizando a lo largo de las diferentes misiones se pueden personalizar con mirillas telescópicas y otros complementos. eso sí, hay que tener en cuenta qué arma usar en cada situación, ya que no por ir más armado se incrementa la efectividad.



No todo lo que pasa en Las Vegas sucede en los casinos...





HAY UNA RAZÓN POR LA CUAL LAS PESADILLAS SUCEDEN EN LA OSCURIDAD.

La Humanidad ya no tiene nadie en quién confiar. Ningún lugar en el que refugiarse. El planeta esta siendo arrasado. Y sus habitantes acorralados en la única zona que aún queda a salvo. La Horda de Locust ha salido a la luz y son cada vez más. Y no paran de masacrar. El gobierno echa mano de los pocos que aún quedan, los enfermos, los heridos, los presos... Marcus Fénix, un preso que antes fue abandonado a su suerte, es ahora la última esperanza de la Humanidad. Su único consuelo es que la raza humana aún no se ha extinguido. De momento.











Totalmente en castellano





Call of Duty 3

Porque la guerra a veces sí es divertida. Sobre todo en la Xbox 360



Analizado por:
Xcast

PARECÍA QUE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL se iba a convertir en un reclamo gastado para los jugones, pero con títulos como Call of Duty 3 te das cuenta de que 'va a ser que no'. Cuando aún no hace ni siquiera un año desde el lanzamiento de Call Of Duty 2, ahora llega su tercera parte, que, a decir verdad, no contaba con unas expectativas demasiado halagüeñas. Por un lado, el cambio de desarrollador, pasando de los creadores del original, Infinity Ward, a Treyarch, responsables de reguleras versiones para consola (Finest Hour y Big Red One) y por el otro el aparente desgaste del propio concepto de juego. Pero a pesar de esto hemos de decir que esta secuela se mantiene casi a la altura en todos los aspectos y que consigue su objetivo, divertir, tanto si jugamos solos como con amigos. Si optamos por la primera opción se nos mostrará



ACHTUNG, BABY!

1

Acabas de activar una carga en un depósito de combustible para dejar sin vehículos a los alemanes y en ese momento aparece Fritz. Sólo por...

2

Su arma se encasquilla así que te lanza tras una barricada e intenta quitarte la tuya, enzarzándoos en una lucha cuerpo a cuerpo.

3

Presionando los gatillos alternativamente le confundirás y le harás retroceder, pudiendo así cambiar el sentido de la lucha y acorralarlo contra la barricada.

4

Un botón a tiempo y te libras del soldado.

CALL OF DUTY 3

DETALLES

DISTRIBUIDOR: ACTIVISION

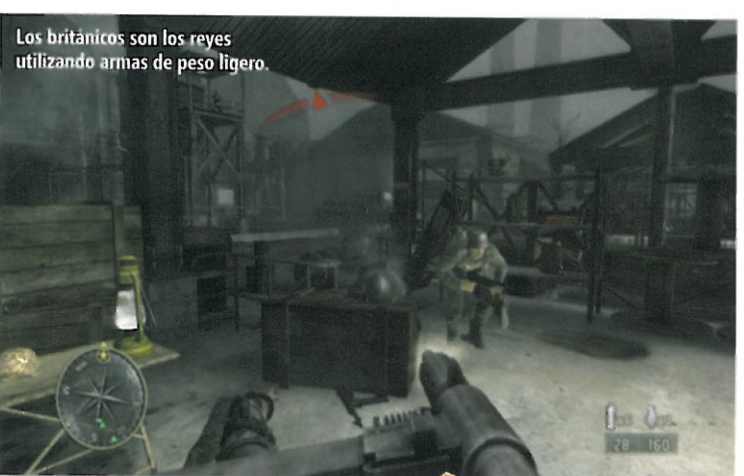
DESARROLLADOR: TREYARCH

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2-24 JUGADORES

»Los combates desorientan... ¡como en la guerra real!



Los británicos son los reyes utilizando armas de peso ligero.



Pobres nazis. Y lo bien que están muertos, qué.



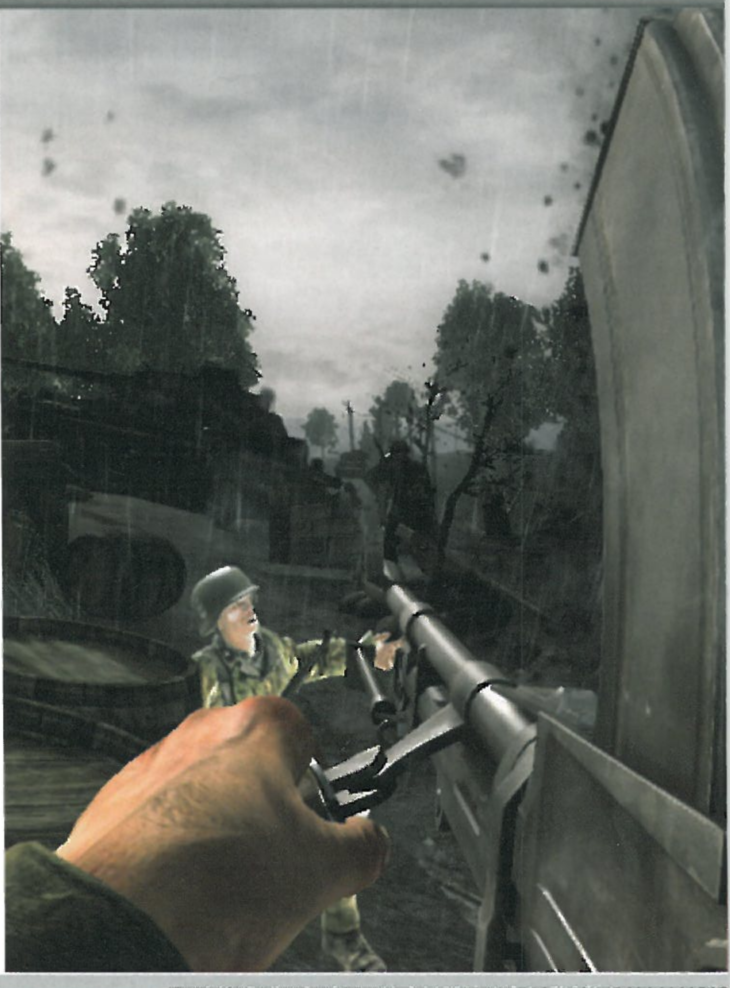






HABLA HANKY PANKY

El coronel Hank Kiersey es el veterano de guerra detrás de Call Of Duty 3, y asesoró al equipo en lo referente al argumento. Dando detalles sobre los hechos posteriores a la toma de la playa de Normadía. "He estado 25 años en la armada. En ese tiempo me vi envuelto en múltiples conflictos y por esto me han metido en esto... Dije a los chicos que había más sitios interesantes a los que ir, como la batalla del Volga o Market garden". Sólo falta que los chicos de Activision tomen nota. ¿Os imagináis un COD basado en estos lugares míticos?



una campaña completa en Normandía, concretamente en las batallas de Falaise y Gamboise donde perecieron cerca de 100.000 soldados alemanes. Encarnaremos a varios soldados de distintas nacionalidades: un polaco, un canadiense, un americano y un inglés. Sólo falta uno de Lepe para completar el chiste. Todo comienza con la toma de una iglesia en un pueblo en la campiña francesa, donde se empieza a mostrar cierto afán continuista. La apariencia es básicamente la misma, con una mejora en cuanto a resolución de texturas para todos los modelos y un amplio repertorio de nuevos efectos gráficos que hacen que todo gane un plus de espectacularidad y realismo. De hecho, los mayores cambios vienen de la mano de las "battle actions", momentos pre-escritos en los que debemos participar de manera activa a modo de minijuegos, pulsando con presteza los botones que aparezcan en pantalla, ya sea durante una lucha mano a mano con un soldado del eje por el control de un arma, al más puro estilo Salvar al Soldado Ryan, o desactivando una bomba justo antes de que haga saltar por los aires a nuestra unidad. La frecuencia de este tipo de eventos es tal que por momentos nos hace pensar que estamos dentro de una película y no de un juego. Además este hecho también limita sobremanera la jugabilidad convirtiéndolo casi en un shooter sobre raíles y eliminando cualquier atisbo de libertad en los mapas. El diseño de escenarios consigue que quedemos desorientados con frecuencia, tal y como ocurriría en un combate real. La dificultad por defecto ha sido disminuida, sobre todo en el nivel veterano, lo que no hace que el juego se convierta en un paseo, ya que seguiremos muriendo con frecuencia.

Cierto es que cuenta con sus fallos, como todo hijo de vecino, pero quedan claras varias cosas: que la Segunda Guerra Mundial tiene cuerda para rato, que Call of Duty sigue siendo de lo mejorcito en acción bélica y que Xbox 360 cuenta ya con otro pedazo de shooter en su catálogo.



Los niveles de los tanques son muy lineales, pero muy 'explosivos'.

EL MODO MULTIJUGADOR, CLAVE

Permite hasta a 24 jugadores simultáneos participar en batallas tanto en local, red o a través de Xbox Live. El formato de juego cambia, ya que debemos seleccionar el tipo de soldado, variando las habilidades de cada uno en función de nuestra elección. Los mapas han sufrido un gran aumento de tamaño por el mayor número de jugadores y por la inclusión de vehículos. Una maravilla, sinceramente.



XBOX 360 VEREDICTO

CALL OF DUTY 3

- Modo multijugador excelente
- Mejora técnica digna
- Intensidad máxima
- IA deficiente en ocasiones
- Demasiado cinematográfico



PUNTUACIÓN
UNA MARAVILLA GRÁFICA CON UN ACABADO BRUTAL



9



KONAMI
3+
www.pegi.info
PES 6
PRO EVOLUTION SOCCER
XBOX 360 +
CONTRATA EN EL 900 36 1004 EL MEJOR ADSL Y CONSIGUE 3 MESES GRATIS DE XBOX LIVE GOLD.
Telefonica
FÚTBOL DE ORO
SIÉNTELO CON EL PACK PRO EVOLUTION SOCCER 6 DE XBOX 360
XBOX 360



Pro Evolution Soccer 6

Se suele decir que si algo funiona no lo cambies pero ¿hasta que punto es bueno?

Analizado por: Xcast

PRO EVOLUTION SOCCER 6 vuelve por sus fueros devolviendo el ritmo de juego rápido y eléctrico que tantos jugadores echaban de menos en la anterior versión. El juego realista y el complicado sistema de pases convertían los partidos en un pierdo-recupero-pierdo-recupero-me harto y casco a Ronaldinho, convirtiendo nuestras partidas en partidos insulsos y sin emoción, más dominados por la suerte que por la habilidad y la estrategia. Por eso este año encontramos un ritmo de juego más elevado, se siguen manteniendo algunos de los errores, pero la bola parece que va más deprisa y hace que empecemos a emocionarnos con cada partido, como solía pasar. Es quizá el mayor cambio, ya que por lo demás pocas novedades encontraremos, si acaso el salto a la alta definición, pero sin una optimización adecuada de las posibilidades de Xbox 360. El mismo estilo de menús, modelado de personajes, comentaristas... Además, los usuarios de Xbox 360 tenemos la poco agradable sorpresa de que han desaparecido por alguna extraña razón algunos modos de juego y opciones que sí

UN POCO DE LO DE SIEMPRE



MISMO ASPECTO: la mejora mostrada desde la anterior edición es mínima, mejor verde, un público algo más definido, y el tan cacareado salto a la alta definición que en realidad tampoco aporta demasiado a la saga.



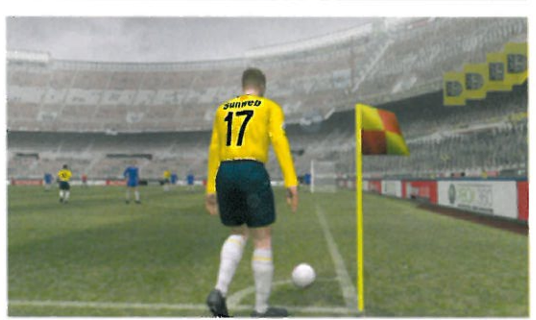
MISMA JUGABILIDAD: la mejora más notable es la posibilidad de sacar rápidamente una falta, pulsando los botones superiores tras cometer la infracción, lo que frecuentemente nos dejará en una posición ventajosa dado que la zaga rival se encontrará desprevenida y reorganizándose.



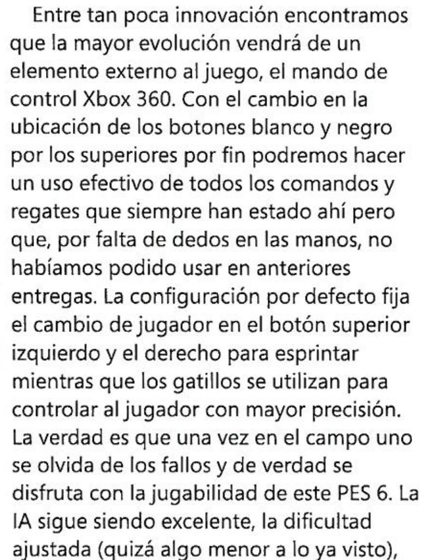
MISMO ONLINE: ¿Recordáis las opciones online incluidas en PES 5? Al menos está vez podremos conseguir algún logro que hará seguir jugando a todos esos cazalogros, que por cierto van a tener que echar muchas horas en esta ocasión para desbloquear todos.











aparecen en otras versiones. Por ejemplo, eliminar el modo Desafío reduce bastante las posibilidades. Lo mismo pasa con el editor, ya que ahora sólo podemos editar el nombre y el número de cada jugador, o con el modo entrenamiento u online. Eso sí, sigue estando presente el eje central de todo PES, la liga Master, que continúa con el mismo esquema que años anteriores en cuanto a progresión de jugadores. Además, hay que reseñar que seguimos contando con la licencia de las ligas española e italiana, pero para el resto de competiciones los nombres de equipos y jugadores son versiones de los reales. Las animaciones son fluidas y correctas, pero ya lo eran en 2001, mientras que lo que sí se echa en falta es una mejora mayor en los gráficos.

Entre tan poca innovación encontramos que la mayor evolución vendrá de un elemento externo al juego, el mando de control Xbox 360. Con el cambio en la ubicación de los botones blanco y negro por los superiores por fin podremos hacer un uso efectivo de todos los comandos y regates que siempre han estado ahí pero que, por falta de dedos en las manos, no habíamos podido usar en anteriores entregas. La configuración por defecto fija el cambio de jugador en el botón superior izquierdo y el derecho para esprintar mientras que los gatillos se utilizan para controlar al jugador con mayor precisión. La verdad es que una vez en el campo uno se olvida de los fallos y de verdad se disfruta con la jugabilidad de este PES 6. La IA sigue siendo excelente, la dificultad ajustada (quizá algo menor a lo ya visto), los porteros actúan de manera realista y la precisión y habilidad del jugador sale a relucir como siempre.

Respecto al juego online no hay demasiadas cosas buenas que decir, en primer lugar por la decisión de limitar el juego a dos jugadores por partido y sin posibilidad de creación de ligas y torneos a través de Internet, lo que limita demasiado nuestras posibilidades. Además, la estabilidad de la línea no es destacable siendo más frecuentes los partidos injugables por el lag que los que funcionen correctamente. Una pena, aunque desde las oficinas de Konami ya se ha prometido una solución a estos problemas. Permaneceremos a la espera.

En resumen, nos encontramos ante un Pro Evolution Soccer que si bien no es lo que esperábamos para estar en el momento de Xbox 360 en el que estamos (no destaca por sus gráficos, ni por sus opciones, ni siquiera por las licencias o novedades que aporta), sí que es verdaderamente fuerte una vez que se salta al campo y hace que olvidemos todos esos pequeños fallos que hemos comentado anteriormente. Un PES más, sí, pero como siempre, el competidor absoluto de FIFA 07 por el trono de los simuladores de fútbol.





FIFA 07

EDITOR: EA
DESARROLLADOR: EA
JUGADORES: 1-4
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: 2-8 JUGADORES, CON RANKINGS
A TU MEDIDA: TODOS LOS EQUIPOS Y JUGADORES SON PERSONALIZABLES

DETALLES

FIFA 07

Sí, salió hace un mes, pero creemos que debes verlo porque merece la pena



Analizado por: Marble

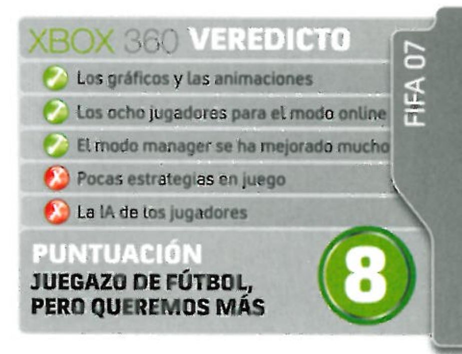
MUCHA ALTA RESOLUCIÓN, muchos efectos espectaculares, el más realista de los aspectos físicos de los jugadores, todos los dientes de Ronaldhino (en fila) y hasta fuegos artificiales de todos los colores. La incursión de la saga FIFA en la nueva generación no ha decepcionado en cuanto a su aspecto gráfico y a los amantes del realismo les hará tilín. El modelado físico de los jugadores de cada equipo, con las plantillas actualizadas al día, es realmente impresionante, los estadios están muy bien recreados y podemos oír los cánticos de las aficiones -esto último sólo cuando Paco González y Manolo Lama dejan escuchar-, así como un enorme repertorio de música cañera para todos los gustos. Sin embargo, y pese a todo este elenco de factores técnicos, hay que dar un pequeño tirón de orejas a EA Sports, ya que el potencial de FIFA da para mucho más. este año nos hemos quedado con seis ligas licenciadas (eso sí, éstas con todos los detalles, cosa que no tiene PES 6) y con algunas carencias en cuanto a la IA de los jugadores o las estrategias. Pero claro, es que no se puede pedir todo, y EA ya ha mejorado muchísimo el modo manager, el modo online y muchas de las animaciones de los jugadores para esta edición.



Los remates y jugadas acrobáticas, a la orden del día.



De nuevo, contamos con todas las licencias de los jugadores.



F.E.A.R.

Ese mal que te hace sentir tanto miedo sólo se combate con mucho plomo.



Analizado por:
Marble

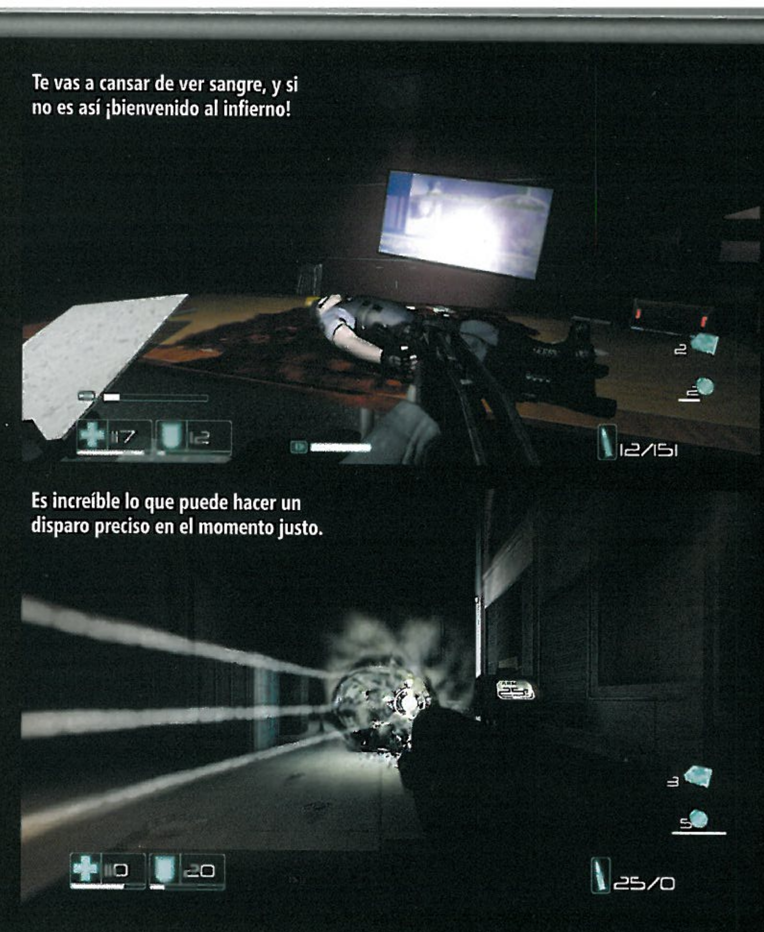
PRIMERA PERSONA Y TIROS, muchos tiros y vista subjetiva. Eso es lo que muchos conocen como FPS (First Person Shooter) y que en Xbox ya es sinónimo de género habitual. Pero claro, con tanta competencia resulta difícil hacerse un hueco destacable y, como recurso fácil, está el de las conversiones desde PC. ¿Puede que esta vez sea diferente? La respuesta es no y sí. *F.E.A.R.* resulta uno de esos juegos que atraen desde el primer momento, debido a que todo está en su sitio. Los menús, la música de fondo, el control... no hay nada que deje pensar en que se podía haber hecho mejor, porque es la manera en que otros títulos excelentes lo han hecho antes. Pero también aporta algunos momentos difíciles de reproducir fuera de esta experiencia "paranormal". El juego intenta ser una mezcla entre la acción más



EFECTOS A TOPE

Reflejos, transparencias, partículas y humo... El despliegue gráfico parece propio de una demostración para ver de lo que es capaz la consola. Sin embargo, son "sólo" los mismos efectos gráficos que se podían conseguir en el mejor PC posible de hace dos años, eso sí, con una suavidad en esta versión que apenas era posible entonces.





Te vas a cansar de ver sangre, y si no es así ¡bienvenido al infierno!

Es increíble lo que puede hacer un disparo preciso en el momento justo.



La cantidad de personajes locos de atar es inmensa.

DETALLES

F.E.A.R.

EDITOR: VIVENDI

DESARROLLADOR: DAY 1

JUGADORES: 1

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2-4 JUGADORES

A TU MEDIDA: ¡ARMAS!



Disparar a dos manos siempre es una buena salida para no 'palmar'.

Los efectos de luz están muy conseguidos y dan mucho miedo.



Cuando lleguen los de la limpieza se va a armar pero bien.

»Una mezcla entre acción y supervivencia, aunque predomina la primera

pura, con armas bien niveladas y con sensaciones realistas, y esos "survival horror" que, como *Silent Hill* o *Resident Evil*, intentan ponernos la piel de gallina. Lo mejor de todo es



VOCES DE 10

Aunque se trate de una conversión desde PC, se ha demostrado que aquí sí se ha conseguido una localización de 10, con voces y textos totalmente en castellano mezcladas con un nivel sonoro en 5.1, que ayuda tanto en las partidas como la mejor de las armas.

que consigue su objetivo. En algunas fases podemos desatar nuestro poder de destrucción, mientras que, en otros momentos, los sustos y la tensión llegan a niveles de asistencia médica urgente. Eso sí, predomina la acción y los enemigos duros de matar, aunque poco variados. La historia pone toda la carne en el asador desde un principio, aunque su desarrollo hace que dudemos entre quiénes son los buenos y cuál es nuestro objetivo real. Los escenarios, divididos en episodios bien definidos proporcionan algún que otro respiro, pero si decidís poner un nivel de dificultad alto seguro que os faltará aliento. Este es uno de esos juegos que se disfrutan, sobre todo cuando vemos que es imposible pasar de cierto punto. Donde los enemigos siguen su camino una y otra vez, aparecen en los mismos lugares, pero que con la táctica que hemos puesto en práctica la vez anterior no hemos conseguido derrotarlos. El apartado gráfico, por su parte, era muy espectacular hace un año. Ahora, en Xbox 360, y con todos los efectos al máximo, no llega a impresionar. Aún así y con todos sus defectos, no muchos, el título explota al máximo su condición de juego de tiros y deja clara una cosa: tienes miedo, mucho miedo.

XBOX 360 VEREDICTO — F.E.A.R.

- ✓ Sustos para dar y tomar
- ✓ Dificultad bien nivelada
- ✓ Historia cuidada
- ✗ Enemigos poco variados
- ✗ Algunos comportamientos predecibles

PUNTUACIÓN

SE DISFRUTA LA TENSIÓN HASTA EL FINAL

8

¿Ves estas llantas? Pues se mira pero no se toca.

Need For Speed Carbono

Una vez más, EA llena el depósito y nuestros egos



Analizado por:
Marble

CADA NOCHE, a eso de las dos de la mañana, cierta calle cercana se llena de olor a gasolina y ruido de motor pasado de revoluciones. Algunos no podemos dormir, otros no quieren pegar ojo. Pero, por favor, que los de ahí fuera se vayan a otra parte o se queden en casa pegados al pad. ¿Que no es lo mismo? Es cierto, la experiencia con la consola es mucho mejor. Algo de lo que Electronic Arts se ha encargado año tras año y que, en Carbono, llega a un nivel de depuración a la que pocos pueden resistirse. Sin embargo, esos mismos que no se engancharon al asfalto y la velocidad de anteriores ocasiones, pueden mantener sus excusas casi intactas.
La evolución paralela de la saga Need For Speed se mantiene fiel a un control sencillo, coches cuyos daños no afectan a la conducción y algunos efectos que pueden echar para atrás a los más acérrimos

AL CAÑÓN

Si llegamos al final de una zona, con todo lo demás conquistado y la policía a buena distancia, sólo quedará ganar la carrera contra el jefe de la banda local. La competición es un uno contra uno en trazados encañonados, donde cualquier error da al traste con tu participación.



Sólo faltan John Travolta y Olivia Newton John y esto es 'Grease'.





En estas carreteras no te va a respetar nadie. No los respetes tú.


El primero que llegue se queda con esta señorita, ¿hace?

DETALLES

NFSC

EDITOR: EA

DESARROLLADOR: BLACK BOX

JUGADORES: 1-2

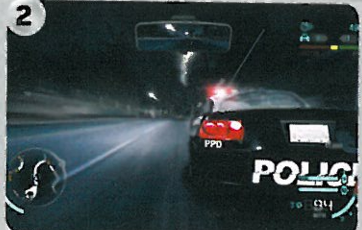
LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2-4 JUGADORES

A TU MEDIDA: ¡COCHES!

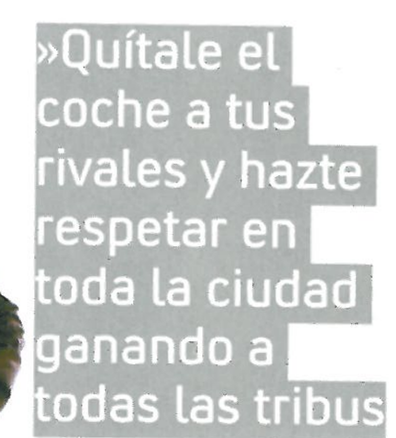
CLASES DE CONDUCCIÓN LA POLICÍA COMO VÍCTIMA COLATERAL


1 En estos tiempos que corren la policía patrulla y persigue a los 'culebrillas' como tú que conducen ilegalmente.


2 Como es normal, los agentes te pillan de vez en cuando, y es ese el momento en el que tienes que librarte de ellos.


3 Es tan sencillo como acercarte a ellos cuando intentan darte el alto y empezar a empujarles hacia un lado.


3 Ellos intentarán hacerte el lío haciendo lo mismo, pero si consigues echarles contra otros coches puedes hacerles volcar.





EMMANUELLE, LA MUJER FATAL

Emmanuelle Vaugier da vida a Nikki, la ex novia del protagonista del videojuego Need for Speed Carbono. Emmanuelle ha actuado en películas como 40 días y 40 noches y Saw 2 y en varias series de TV, como Smallville. En Need For Speed Carbono intentará por todos los medios que tú y tu equipo ganéis en la guerra sin tregua por el dominio de la ciudad, arriesgándolo todo para conquistar barrio a barrio los territorios rivales.

seguidores de la simulación. A la inmensa minoría que no entra en ese grupo, enhorabuena, tenéis unas cuantas horas de diversión por delante.

¿Novedades en esta ocasión? Pocas pero intensas. La posibilidad de usar compañeros de equipo para que hagan el trabajo sucio es una de ellas. En muchas ocasiones, debido a una curva de dificultad laxa, pediremos al majo de turno que intente echar de la carretera al que creemos que es mejor. Otras, si no conocemos el circuito, será mejor que haga de liebre y muestre dónde hay una curva.

Los trazados libres en la ciudad, de noche, y sus neones evitan mirar más allá de un acabado que no da demasiadas señales de "next gen". Aún así, para conquistar las zonas en que se divide la urbe tendemos que luchar en un duelo a muerte por zonas encañonadas y difíciles, a modo de enemigo final. La ambientación vuelve a apostar por personajes reales pegados encima de entornos tridimensionales. Un poco más, sí, pero suficiente para engancharnos hasta el fin. Sobre todo a los que pueden permitirse el lujo de modificar sus coches hasta el más mínimo detalle. Lo mejor, que también se puede presumir de ellos en Xbox Live.

XBOX 360 VEREDICTO

NFSC

- ✓ Nuevos tipos de vehículos
- ✓ Con órdenes y componente táctico
- ✓ Continúa la historia
- ✗ Pocos modos online
- ✗ Baja dificultad hasta muy avanzados

PUNTUACIÓN

CARRERAS FUERA DE LA LEY CON NOCTURNIDAD

8

Splinter Cell: Double Agent



Analizado por:
Gustavo Maeso

Aunque los años no perdonan al famoso agente secreto, su estreno en 360 le ha sentado muy bien.

SPLINTER CELL Y XBOX son un matrimonio perfecto. Ya el nacimiento de Sam Fisher se produjo, en exclusiva durante unos meses, en la plataforma de Microsoft. Desde entonces Sam no ha faltado, año tras año, a los Top Ten de ventas de Xbox y a las portadas de las revistas de la plataforma. Por lo tanto, no era muy difícil adivinar en qué videoconsola iba Fisher a dar el salto a la nueva generación de videojuegos. Este espectacular ***Splinter Cell Double Agent*** llega primero a Xbox 360, luego tendrá versiones para todas las plataformas anteriores, y lo hace sacándole todo el jugo posible a las capacidades técnicas de la nueva consola. Quien pensara que esta versión iba a ser un simple port de la versión de Xbox o PS2, que se vaya al carajo… y que se muera de envidia.

Y es que todo luce perfecto en esta nueva aventura de Sam Fisher, donde nos encontramos a un desmejorado agente: calvo, realmente envejecido, con algunos kilos de más y encerrado en la más apestosa cárcel de alta seguridad que puedas imaginar. Pero no creas que Sam se

POR TIERRA, MAR, HIELO, AIRE, POLVO...

1



La experiencia de saltar al vacío es una de las más conseguidas por los desarrolladores, no dejes de vivirla.

2



La gran variedad de movimientos de los que dispone el bueno de Sam te permiten realizar acciones de todo tipo.

3



Aquí no se libra nadie, ni estando en el lugar más recóndito del mundo. Cuélgate del 'cielo' y sorprende a tus enemigos.

4



Que seas un experto en sigilo no te evita el problema de los listillos que te descubren. Acaba con ellos rápidamente y sin ruido.



Tu investigación te llevará a los lugares más perdidos del planeta.

SCDA — DETALLES

EDITOR: UBISOFT
DESARROLLADOR: UBISOFT
JUGADORES: 1
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: 2-6 JUGADORES

ha pasado al otro lado de la ley, aunque no vas muy desencaminado. Sam está recluido para intentar infiltrarse en un importante grupo criminal. Nuestra primera misión (una vez en la trena) consistirá en intentar escapar de la cárcel, organizando una huída en la que ayudaremos a escapar a los miembros del grupo mafioso. Esto hará que ganemos su confianza. A partir de entonces nos convertiremos en un verdadero agente doble y simultanearemos las misiones para los buenos con las de los malos. La interfaz del juego incluye en esta ocasión un par de barras de confianza, cada una correspondiente a una organización. Nuestros fallos o negativas a realizar diferentes acciones harán caer estas barras e, incluso, nuestros éxitos harán que la barra de la organización contraria decrezca. Una barra baja de confianza puede hacer que seamos abatidos por algún maleante que desconfie de nosotros o, incluso, por algún agente de la Agencia. Un lío enorme que hará que el devenir del juego lo escribamos nosotros a cada paso, lo que convierte cada partida en única. Esta retorcida historia es la más completa y apasionante de toda la saga, lo que, unido al genial sistema de juego al que ya estábamos acostumbrados, hace de este ***Splinter Cell*** el más completo al que hemos tenido ocasión de hincar el diente. Además, el apartado técnico del juego nos ha dejado con la boca abierta, lo que convierte al título en uno de los 'Must Have' más esperados de esta nueva oleada de títulos de nuestra amada plataforma. Pero además de la cinematográfica historia, llena de giros y sorpresas, y los nuevos elementos de juego, que le dan al título una libertad de acción antes desconocida, volveremos a contar con el sigilo y la infiltración como principales componentes. Y para ello, como siempre, una montaña de armas y gadgets de todo tipo nos acompañarán en cada misión. El juego asegura un buen número de horas y además picará nuestro orgullo puntuando los objetivos y el nivel de sigilo conseguido en cada nivel, lo que hará que lo rejuguemos constantemente. Por si esto fuera poco, volvemos a contar con un

»El modo multijugador es espectacular





El sigilo seguirá siendo el arma más letal de la que dispone Sam.



El nivel del transatlántico es realmente espectacular.

¿UN VIAJECITO?

Durante toda la aventura vivirás la tensión de ser perseguido en los lugares más recónditos del planeta. Desde Cozumel a Kinshasa, pasando por Nueva York, Islandia o Shangai. Todos los escenarios están conseguidos con un nivel de detalle altísimo. Cada vez que llegues a uno de estos lugares sentirás el frío, el calor, la humedad... Una verdadera maravilla gráfica al alcance de pocos títulos.

modo multijugador espectacular, que añade partidas de mercenarios contra espías, una variedad realmente apetecible. Si siempre habíamos sido admiradores de la saga *Splinter Cell*, verdadera gallina de los huevos de oro de Ubi Soft, ahora nos hemos convertido en verdaderos creyentes.

XBOX 360 VEREDICTO

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

- ✓ Una jugabilidad sin precedentes
- ✓ El modo multijugador
- ✓ Unos gráficos que quitan el hipo
- ✗ Que no dure más
- ✗ Que queda mucho para que salga otro

PUNTUACIÓN
EL MEJOR SAM FISHER QUE SE PODÍA IMAGINAR



¿Dónde vas con esas cuchillas, muchacho?

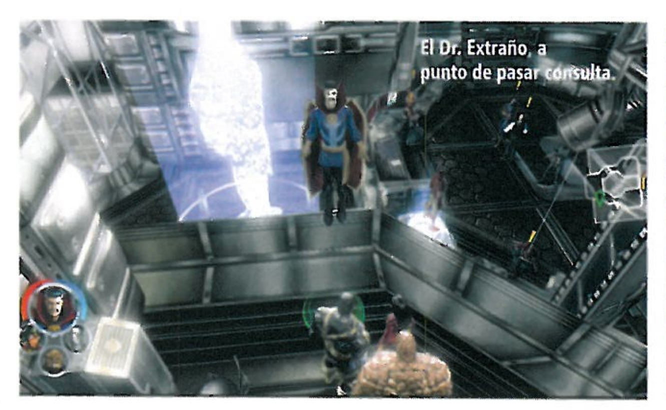
Marvel Ultimate Alliance

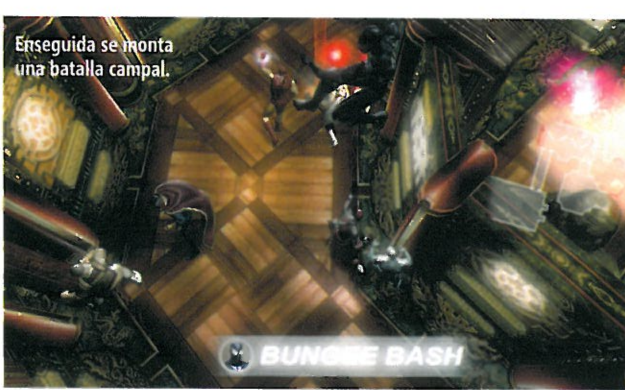
El bueno de Nick Furia necesita tu ayuda. ¿Se la vas a negar?



Analizado por:
Marble

LA NAVE S.H.I.E.L.D. ESTÁ EN PELIGRO. ¿Quién podría estar detrás de un ataque tan dañino sino Dr. Doom? Sus huestes son más numerosas que nunca y el grupo de héroes que luchan por la justicia y la humanidad no tienen más remedio que poner sus superpoderes a tope. Spider-Man, Capitán América, Lobezno o el hijo de Odín, Thor, están ahí para dar el callo y averiguar qué mueve a tan siniestra mente criminal. Pero no están solos en esta aventura, ya que tenemos ante nosotros el mayor despliegue en un título de acción desde hace mucho tiempo. La factoría Marvel nunca se había visto tan bien representada en un videojuego, con 20 personajes en nuestro bando y muchos más al otro lado. Algo en lo que las últimas entregas de la serie *X-Men Legends* habían ya hecho mucho hincapié. La base de ***Ultimate Alliance*** está en la acción, sin embargo, quien esperara un título de rol no debe dar todo por perdido. Es cierto que el control resulta rápido y que debemos pulsar botones a velocidad de


El Dr. Extraño, a punto de pasar consulta.



Enseguida se monta una batalla campal.


No están todos los que son, pero la variedad de héroes es impresionante.

DETALLES

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

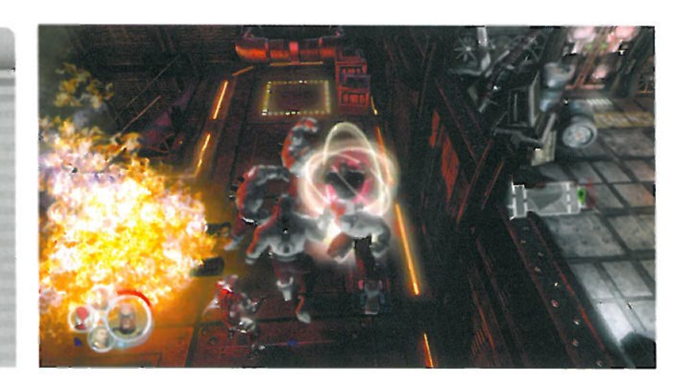
- **EDITOR:** EA
- **DESARROLLADOR:** BLACK BOX
- **JUGADORES:** 1-2
- **LANZAMIENTO:** DISPONIBLE
- **ONLINE:** 2-4 JUGADORES

»Desde un principio se nota el cariño que los desarrolladores, Raven, tienen por su obra. Los vídeos de presentación, el diseño de los escenarios, los personajes...



LAS ESTRELLAS

Capitán América con varias tendencias de moda, Iron Man con su equipo más pesado y el de diario, Spider-man y sus rarezas, Mr. Fantástico y Chica Maravilla, así como Mujer Invisible, Antorcha Humana, Cosa... y muchos más a tu disposición. Crea tu 'Dream Team'.





vértigo, pero también hay que buscar los tokens que permiten subir de nivel a cada uno de los personajes. Es más, así como aumentan las opciones y potencia de las habilidades, también podemos cambiar los trajes por otros con poderes propios. De esta manera, los seguidores de cada uno de los héroes representados pueden cuidar a su favorito y conseguir que sea el más poderoso del grupo. Aún así, todo el recorrido por los diferentes escenarios obliga a la colaboración. Incluso se han añadido acciones de equipo, con lo que veremos más de una forma de acabar cada nivel y enfrentarse a los numerosos enemigos.

Desde un principio se nota el cariño que los desarrolladores, Raven, tienen por su obra. Los vídeos de presentación, el diseño de los escenarios, los personajes... Todo forma un perfecto equilibrio, lo que llama la atención de un juego que no ha gozado de la promoción que le hubiese dado una película estrenada al mismo tiempo.



DOS MODOS MULTIJUGADOR

Para completar el conjunto, que ya de por sí tiene muy buena pinta, ***Marvel Ultimate Alliance*** ofrece dos formas de multijugador. Un modo cooperativo en el que siempre está disponible la opción de que se unan compañeros desde Xbox Live, y otro que enfrenta a parejas más o menos niveladas. Horas y horas de diversión como con los mejores cómics de superhéroes que siempre te han gustado.



XBOX 360 VEREDICTO

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

- ✓ Muchos superhéroes y muchos malos
- ✓ Estos poderes sí son increíbles
- ✓ Largo y rejugable
- ✗ Tus chicos se atrancan a menudo
- ✗ Por pedir... faltan personajes

PUNTUACIÓN

SUPERHÉROES Y VILLANOS A TUTIPLÉN



NBA 2K7	
EDITOR:	2K SPORTS
DESARROLLADOR:	VISUAL CONCEPTS
JUGADORES:	1-4
LANZAMIENTO:	DISPONIBLE
ONLINE:	2-4 JUGADORES

DETALLES

NBA LIVE 07 Vs NBA 2K7

NBA LIVE 07	
EDITOR:	EA
DESARROLLADOR:	ELECTRONIC ARTS
JUGADORES:	1-4
LANZAMIENTO:	DISPONIBLE
ONLINE:	2-4 JUGADORES

DETALLES



(NBA 2K7): "Pura diversión. La mejor forma de disfrutar de la NBA".
(NBA LIVE 07): "Un juego para entrar en una nueva dimensión, la de la casi-realidad. Sentirás que dominas el juego"

Analizados por:
Jorge Quiroga
Director de la
Revista Oficial NBA

Una palabra muy importante: ¡BA-LON-CES-TO!

A diferencia del año pasado, las ediciones 2007 de NBA Live y de NBA 2K han salido casi de forma simultánea, así que no hay ninguna excusa para que comience la temporada 2006-07 en nuestra Xbox 360.

MOVIMIENTOS CASI REALES



Sí, ¡es Steve Nash!

2K Sports ha sometido a Shaquille O'Neal y a otros jugadores, a duras sesiones de captura de movimiento y el resultado es sorprendente. Se puede apreciar con todo detalle incluso los tatuajes de los jugadores. Además tiene un montón de estilos de juego, igual que su predecesor.



Esto es baloncesto del bueno, amigo mío.

La tecnología mocap de captura de movimiento ha supuesto un salto cualitativo en la saga de EA Sports. Hay jugadores con movimientos tan reales que incluso se capta a la perfección su personalidad. Pau Gasol ha sido uno de los jugadores más involucrados en el desarrollo.

VIDA EN MITAD DE LA PISTA


Cubre bien la posición ante tu adversario, que te la juega.

Los mates siempre son una buena forma de que no te paren.

Cheerleaders que animan, mascotas en la pista, jugadores cambiados que comentan algo con el compañero, entrenadores que gritan, un espectador que se levanta para marcharse... a veces la emoción no sólo está dentro de la pista.

Uno de los mejores aspectos del juego son los comentarios a cargo de Sixto Miguel Serrano y Antoni Daimiel, comentaristas habituales de los partidos de la NBA en televisión. Todo ello crea una atmósfera ideal para jugar.

SALTOS, SALTOS, SALTOS...


La calle siempre ha sido la fábrica de los mejores jugadores.


El fin de semana de las estrellas sigue siendo ¡la bomba!

Además de un completo calendario de eventos a nivel profesional, también podemos encontrar una serie de torneos de básket en la calle que nos transportan por completo del escenario de las canchas de la NBA.

El modo completo All-Star es sensacional. Podemos vivir la cita más importante del calendario en Las Vegas antes que nadie. Concurso de triples, de mates, partidos de rookies y partido All-Star. Una gozada.

EL JUEGO NO SE ACABA EN LA CANCHA


Empieza desde cero y personaliza tu personaje.


Los saltos decisivos son de lo más impresionante del 07.

El 24/7 es una de las ideas más creativas de la nueva versión 2K. Tendrás la opción de retar a Shaquille O'Neal a un concurso de tiros libres, algo que no parece muy difícil pero sí muy divertido y original.

Una de las novedades más importante en el 07 es la gestión de contenidos de la cadena ESPN. Se pueden recibir las últimas noticias y los últimos resultados de la NBA en todo momento.

XBOX 360 VEREDICTO — NBA 2K7

- Todos los personajes con vida propia ✓
- El modo 24/7 es una innovación ✓
- Los mates son muy reales ✓
- Baloncesto en la calle ✓
- Comentarios en inglés ✗

8

ANÁLISIS POSTPARTIDO

EA SPORTS y 2K SPORTS se acercan peligrosamente al umbral que separa ficción y realidad. Por fortuna, estos dos títulos oficiales tienen tantas diferencias entre sí que el aficionado puede disfrutar tanto con uno como con otro. Desde la tecnología de captura de movimiento –donde los dos destacan- pasando por la suavidad en la transición de imágenes y la extrema jugabilidad de ambos.

XBOX 360 VEREDICTO — NBA LIVE 07

- ✓ Excelentes efectos visuales
- ✓ La espera mientras se carga. Divertida.
- ✓ Comentarios en castellano
- ✓ Transición de imágenes
- ✗ Control dual-stick

8

DETALLES

SONIC THE HEDGEDOG

EDITOR: SEGA

DESARROLLADOR: SEGA

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2-4 JUGADORES

Sonic The Hedgedog

Aspecto de nueva generación pero con el sabor de los principios de la saga



Analizado por:
Gustavo Maeso

LAS PÚAS AZULES del icono de los videojuegos llegan a la nueva generación por la puerta grande, a una velocidad endiablada y dejándolo todo perdido de anillos dorados y tintineantes. Como si se hubiera escapado de una pantalla de su primera aventura en Mega Drive la saga ha vuelto por sus fueros y, a pesar de las tres dimensiones y demás moderneces de esas, Sonic vuelve a tener el sabor de siempre. Velocidad, colorido y algunos puzzles difíciles de rebasar a 300 kilómetros hora. Esos tres elementos son los que resumen la oferta de este nuevo título, ideal para nostálgicos pero, como siempre desde que el erizo encontrase la dimensión que le da volumen (allá en la Dreamcast), volveremos a pelearnos con la dichosa cámara. Una vez nos hemos enamorado del título del nuevo juego de plataformas de Sega (homenaje al título original) nos daremos cuenta de una diferencia sustancial, apartado técnico aparte, que lo aleja un tanto de aquel espíritu ochentero: este juego no parece para niños. Un argumento y un ambiente más serio, oscuro y adulto han envuelto al erizo y a sus colegas de colores y colas puntiagudas (y es que el tiempo pasa para todos, bonito). En este lavado de cara el elemento más novedoso es la aparición de una chica humana en la trama, que podremos ver en secuencias cinemáticas muy 'manga' donde la apariencia del mundo 'Sonic' se integra perfectamente.

Parece que los chicos de Sega han preferido eliminar las diferencias entre los estilos de juego de anteriores entregas, en esas donde cambiabas de Sonic a Tails, de éste a Knuckless, etc. Aquí tenemos tres personajes jugables, pero los tres son

»La cámara y la velocidad te volverán loco en más de una ocasión







5115 ¡Suscríbete!

Los juegos más exclusivos para el móvil y mucho más!!!

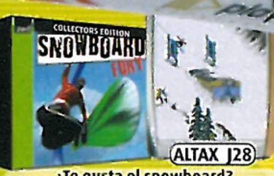
Club zed™

DEPORTES

Envía ALTAX +número al 5115 Ej: ALTAX J6


ALTAX J6
La mejor pista del mundo está en tu móvil. ¡Enfréntate a los mejores!


ALTAX J56
¡Disfruta de lo último en carreras de coches!

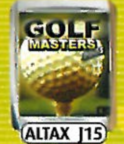

ALTAX J28
¿Te gusta el snowboard? Ahora podrás practicarlo en tu móvil.


ALTAX J63
Juega en las mejores ligas del mundo y conviértete en uno de los grandes


ALTAX J62
Pilota las motos más rápidas en todos los grandes premios

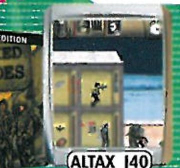


ALTAX J5
¡Es hora de surfear! Coge la tabla y demuestra lo que vales.



ALTAX J15
¡Golpea fuerte y llega a lo más alto!

ACCIÓN

Envía ALTAX +número al 5115 Ej: ALTAX J40


ALTAX J40
¡Ha estallado la Segunda Guerra Mundial!


ALTAX J8
¡Dirige a tu ejército y conquista el mundo!


ALTAX J26
La estrategia será clave para tu victoria


ALTAX J3
Eres el capitán de la nave. Tu misión salvar al mundo... ¿Te atreves?

MULTIJUGADOR


ALTAX J64
Juego multijugador y en comunidad. Lidera tu propia banda y hacerte con el poder


ALTAX J24
¿Hombre o lobo? ¡¡Elige como combatir!!


ALTAX J31
Afina tu puntería y acaba con tus enemigos.

PASATIEMPOS

Envía ALTAX +número al 5115 Ej: ALTAX J59

ALTAX J59
Los duendecillos han perdido sus tesoros. Ayúdales a recuperarlos

ALTAX J60
Aprende a utilizar las cartas chinas. No podrás parar de jugar!!

ALTAX J30
Juegate tu dinero virtual y consigue comprar las imágenes más sexys.

ALTAX J16
Demuestra que eres el más listo.

ALTAX J58
¡¡Romper bloques nunca había sido tan divertido!!

ALTAX J1
¡Espabila! Estás a tiempo... Libera al condenado.

ALTAX J53
El poker más divertido y sexy

ALTAX J22
¡Tu juego de cartas preferido ahora en tu móvil!

ALTAX J20
Tu objetivo, acabar con todas las burbujas mágicas

ALTAX J27
¡Demuestra que eres el mejor resolviendo sudokus!

MELODÍAS

TOP NAVIDAD

ADESTE FIDELES	ALTAX P153	JINGLE BELLS	ALTAX P164
❄ FELIZ NAVIDAD	ALTAX P162	❄ MERRY CHRISTMAS	ALTAX P192

TOP ACTUALIDAD

★ LET ME OUT	ALTAX P459	★ LUCKY	ALTAX P496
★ WHITE HORSE	ALTAX P470	★ SATELLITES	ALTAX P362
★ LA PARED	ALTAX P480	SUMMER LOVE	ALTAX P408
A LA PRIMERA PERSONA	ALTAX P475	★ NI UNA SOLA PALABRA	ALTAX P434
ROCK THIS PARTY	ALTAX P478	★ QUIEN ME IBA A DECIR	ALTAX P437
★ JUMP	ALTAX P479	★ PRISON BREAK	ALTAX P448
★ I DON'T FEEL LIKE DANCING	ALTAX P485	PIRATAS DEL CARIBE	ALTAX P457

POLI: Envía ALTAX P+número al 5115 Ej: ALTAX P153
TONO: Envía ALTAX T+número al 5115 Ej: ALTAX T153

SONIDOS REALES

Envía ALTAX R+número al 5115 Ej: ALTAX R11

★ COGE EL P...TELEFONO	ALTAX R11
★ CHATI, CALENTITA	ALTAX R116
BORRACHO AL QUE LE LLAMAN	ALTAX R117
★ BRICOMANIA DE COÑA	ALTAX R118
DUQUESA LLAMANDO	ALTAX R122
MORITO,BUENO..BONITO...	ALTAX R129
★ NIÑO!!CALLATE YA!!QUIETO!!	ALTAX R130
★ POCHOLO DE FIESTA	ALTAX R133
SIEMPRE POSITIVO,NUNCA...	ALTAX R134
★ IMITACION TORRENTE	ALTAX R137

TOP NAVIDAD

❄ BORRACHO CANTANDO...	ALTAX R48
PAPA NOEL RAPERO	ALTAX R42
❄ TELEFONO NAVIDEÑO	ALTAX R55
BLANCA NAVIDAD	ALTAX R56
❄ 3..2..1...¡¡FELIZ AÑO NUEVO!!	ALTAX R57
❄ BELEN MACARRA	ALTAX R59
BUZON DE VOZ REYES MAGOS	ALTAX R61
VENDEDOR NAVIDEÑO DE COÑA	ALTAX R62
❄ VILLANCICO..COGE EL MOVIL!!	ALTAX R63

FONDONOMBRES

Envía ALTAX N+clave + tu nombre al 5115

Ej: ALTAX N88 JORGE al 5115

ALTAX N88

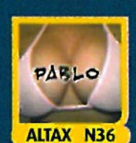

ALTAX N133


ALTAX N39


ALTAX N18


ALTAX N46


ALTAX N62


ALTAX N36

Sólo 0,20 € / Producto

¡¡Diviértete a tope con tu móvil!!

Con Club zed puedes:

- Disfrutar de: Música, Juegos, Aplicaciones y mucho más. ¡Un móvil nuevo cada día!
- Descubrir productos exclusivos.
- Regalar productos. ¡Tus amigos y tú siempre a la última!



1. Envía ALTAX al 5115
2. Recibirás un sms de bienvenida. ¡¡Enhorabuena!! Ya formas parte del Club zed y puedes disfrutar de todos sus productos.
3. Te llegará un enlace a tu móvil, pincha en él y descárgate tu producto.



encuentra más en www.zed.es



El exceso de velocidad te puede hacer caer en picado.



Las escenas cinemáticas serán del agrado de todos los fans.

A LIBERAR PRINCESAS LA HISTORIA DE MI VIDA



1 Sonic tiene una nueva amiguita, y esta no tiene pezuñas, ni púas, ni plumas ni nada parecido. Es la Princesa Elise, y sí, es humana.



2 En una secuencia edulcorada (casi tan horrible como la de Star Wars Episodio II) Sonic hace el ridículo como el joven Anakin.



3 El Dr. Eggman la ha vuelto a liar, ha raptado a la princesa y hay que rescatarla (¿posibles envidias del fontanero del bigote?).



3 Y como sólo no puedes... pues Sonic se rodea de colegas de colores por eso de volver locos a las hordas de enemigos.

» Aspecto de nueva generación pero con las reglas y el sabor de los principios de la saga. Buena noticia para muchos fans, pero tal vez algo aburrido para otros



MODOS MULTIJUGADOR



Otra sorpresita que trae Sonic entre las púas son un par de modos de juego multijugador calentitos para Xbox Live. El primero de ellos permite partidas cooperativas, con Sonic, Shadow o Silver, en el que dos jugadores podrán enfrentarse a los diferentes niveles del juego uniendo sus púas y sus anillos brillantes. El otro modo es un modo batalla, donde la máquina elige escenarios y misiones al azar. Aquí cada erizo va por su cuenta y al final, el que acumule más medallas, se lleva el 'erizo' al agua.

erizos veloces con algunas diferencias entre ellos: Sonic (el de siempre), Shadow (el oscuro) y Silver (un nuevo alter ego blanquito detergente con poderes psíquicos).

La velocidad y los puzzles imposibles vuelven a ser las claves de este juego donde la cámara y esos bichos 'made in Dr. Robotnik' que pululan por ahí, serán tus perores enemigos. La diferencia más sustancial entre los tres personajes es, precisamente, la manera de eliminar a los molestos enemigos.

El apartado gráfico del juego es uno de sus puntos fuertes. Todo huele al plataformas 2-D, ese de toda la vida, pero con el buen hacer técnico que ya han demostrado los chicos de Sega generación tras generación. Si has jugado a todos los juegos de la saga, vas a sentirte como en casa y te pasarás el juego en un pis-pas. ¿Esta repetición es buena o mala? Pues no sabemos decirte. Para gustos, pues los colores, y aquí tienes unos cuantos.

XBOX 360 VEREDICTO

SONIC

- ✓ El erizo se ha hecho mayor
- ✓ Un apartado técnico notable
- ✓ Qué recuerdos vienen a mi mente...
- ✗ Un tanto repetitivo
- ✗ La cámara te volverá loco (aún más)

PUNTUACIÓN
EL SONIC DE SIEMPRE PARA BIEN Y PARA MAL





o llama al 806 52 60 87
sonibromas
Envía POLITONO51 +espacio+ el código al 7808
Top
Personas
TAMAGOCHI
ENVÍA MASCOTA26 +ESPACIO+ CÓDIGO AL 7808
RAPERO 1691
YONKI 1690
BERTIE ER PATITO 1912
CRIADA 1917
www.nosolotonos.com
Atención al cliente: 902 01 30 16 de lunes a viernes de 10h. a 17h.
¿YA TIENES REGALO DE NAVIDAD?
¡ESTE MÓVIL PUEDE SER TUYO!!!
NOKIA N93
NOKIA N90
Para participar envía
MOVIL32 al 7808
Sólo tienes que demostrar que encajas con el móvil que quieres mediante un test de personalidad y ...¡¡podrás recibir uno de estos 2 móviles gratis!!!
ENVIA XCHAT13 AL 7494
Movil Tema
Envía
TEMA4
+ UN ESPACIO Y EL COD. DE TU TEMA AL
7494
7790
2223
9777
teleconas
806 56 62 47
FELICITA LA NAVIDAD CON NUESTRAS TELECOÑAS Y GASTA LAS MEJORES BROMAS
MUSICA REAL ENVIA MUSIC69 AL 7808
POLIFONICOS ENVIA TONOS69 AL 7494
o llama al 806 52 60 87
MUSICA REAL | POLI-FONICO | INTERPRETE | TÍTULO
LOS MAS PEDIDOS
HIMNO O. DEL CENTENARIO DEL SEVILLA F.C.
DAVID BISBAL
DIEGO MARTIN
EL PADRINO
SUMMERLOVE
KIKO Y SHARA
REBELDE
LIBERTA
LABIOS COMPARTIDOS
NI UNA SOLA PALABRA
NOCHES DE BOHEMIA
RBD REBELDE
SHAKIRA
BESOS
ROCKY 3 - EYE OF THE TIGER
ELLA Y YO
MUÑECA DE TRAPO
ME VOY
WORLD HOLD ON
DONT CHA
ERAS TU
5460 Mi spirit flies to you
NOVEDADES
9817 90218 Si tu me elevas Alex Ubago
9960 90307 Holly Dolly Dolly song (ievas polka)
MUSICA REAL | POLI-FONICO | INTERPRETE | TÍTULO
VOY A VIVIR
CANDY SHOP
ZAPATILLAS
RESURRECCIÓN
CHAYANNE
SHAKIRA
THE WORLD IS MINE
EN QUE ESTRELLA ESTARA
MI MUNDO SIN TI
SOS (RESCUE ME)
OPA YO VIAZE UN CORRA
IL DIVO
RUMBATOM PA MI GUERRERA
MAS QUE NADA
BUSCATE UN HOMBRE QUE TE QUIERA
NO ME CREES
VOLVERA
DAME VENENO
TRAFFIC
WITH OR WITHOUT YOU
NO QUIERO VERLA MAS
DULCE LOCURA
PUMP IT
YOU´RE BEAUTIFUL
LA POSADA DE LOS MUERTOS
NO QUIERO VERLA MAS
DANI CALIFORNIA
TE BUSQUE
IMAGINE
HUNG UP
HIGHWAY TO HELL
DIAS DE VERANO
FEEL
HEY BOY HEY GIRL
MOONLIGHT SHADOW
THE NUMBER OF THE BEAST
MI SPIRIT FLIES TO YOU
CIEGA, SORDOMUDA
THE REASON
SMELLS LIKE TEEN SPIRIT
BOHEMIAN RHAPSODY
MAIS QUE NADA
R.E.M.
2790 DJ Tiesto Traffic
MANÁ
AMAR ES COMBATIR
EL ARREBATO
3885 You re beautiful James Blunt
3558 Te haría una casita
6663 VESTIDO AZUL
6661 ROSAS
6660 PERDONAME
6659 PARIS
6658 POP
6656 GEOGRAFÍA
6655 EL 28
6653 CUIDATE
Mercho Eras tu
EL KOALA
ESTOPA
Huecco Rumbatom pa mi guerrera
9807 David Bisbal Quien me iba a decir
50 Candy shop 3740
U2 With or without you
Lucio Silvas What you´re made of 3863
ESPECIAL POLIFÓNICOS - VIDEOJUEGOS
83750 Super Mario Brothers
83732 Mortal Kombat
83714 Street Fighter
83756 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83711 Super Mario 1
83737 Sonic The Hedgehog
83753 Tetris
83712 Super Mario 2
83716 Tomb Raider 3
83707 Gran Turismo
83744 Bubble Bobble
83706 Worms
83709 Tomb Raider
83719 Super Mario World
83741 Donkey Kong Country
83741 Puzzle Bobble
83777 Final Fantasy 2
83752 Tetris
83742 Doom
83742 Donkey Kong Country 2
83754 Sonic The Hedgehog
83720 Super Mario Brothers 3
o llama al 806 52 60 87
Fondos
Envía WAP5 +espacio y el código de tu foto favorita al 7808
TOP
TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER
Mas novedades en www.nosolotonos.com
Animaciones
MOVILGAMES
o llama al 806 52 60 83
Envía PLAY50 +espacio y el código de tu juego favorito al 7494
SONIC THE HEDGEHOG
cod 7741
TOP JUEGOS
7743
Anastasia Mayo Cod:9585
DA VINCI
cod 1517
50por15 cod 1836
Zuma cod 2034
Susana Reche cod 1466
cod 7675
cod 1457
TORRENTE X
cod 2095
ICE AGE 2
cod 9959

[IMPRESCINDIBLES] TOP 10

Manda tus comentarios y puntuaciones a xbox360@recoletos.es y participa en la Review del lector



LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL



Zero Beat: "Será mejor que Final Fantasy VII, será mejor que Metal Gear Solid 3, incluso mejor que El Secreto de Monkey Island. Lego y el universo Star Wars son simplemente lo mejor".





PROJECT GOTHAM RACING 3



Blobbyart: "La mejor serie de carreras está de vuelta con la magnífica tercera entrega. Podrías sentarte y contemplar lo coches durante años. El único problema es que el juego se acaba".



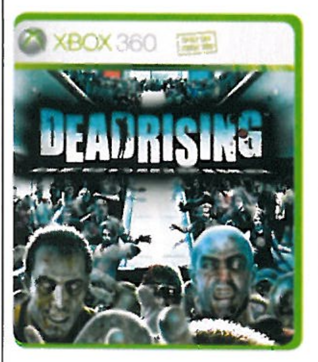
BURNOUT: REVENGE

DaveWilma06: "Es un juego increíblemente adictivo. Obra maestra gráfica -con impresionantes carreras en alta definición- y la acción es como en la peli *Fast and furious*, justo como nos gusta. Es un juego enorme, con acción online a mansalva. ¡La música cañera también puntúa!"



DEAD RISING

Canarywondergod: "Estoy alucinado con la vida infinita de este juego. Podría pasarme la noche en vela matando zombis. Flipo con la katana, o con echarle una sartén hirviendo a la cara de un zombi y escuchar el sonido alucinante de la carne quemándose. Sólo falta el olor."

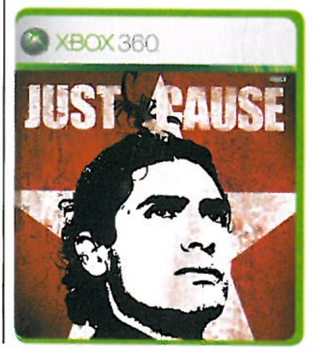




JUST CAUSE



video vidi visum: "Me gustan los cambios de música, son muy peliculeros. Cuando estás en un tiroteo o en plena persecución de coches, la música se acelera y se hace atronadora, pero cuando sobrevuelas San Esperito es puro chill-out".







Sólo los mejores juegos pueden ganarse el sello OXM IMPRESCINDIBLE – he aquí los elegidos



CALL OF DUTY 2



ProGamer15: "En opinión de un montón de peña es el shooter definitivo de Xbox 360. Hay mucho que destacar. Los magníficos gráficos, el sonido surround que te mete en la acción y todos los toques de realismo justo cuando los necesitas, repartidos por todo el juego. Una obra maestra".





TEST DRIVE UNLIMITED



Vrossi46: "Madre mía, pensé que no se podía alcanzar la perfección, pero TDU es enorme. ¿Cuántos juegos de coches te ofrecen tal variedad y tienen ideas tan revolucionarias. Sólo puedo decir que hay que entrar en las galerías y disfrutar de las compras de coches, ropa y casas".

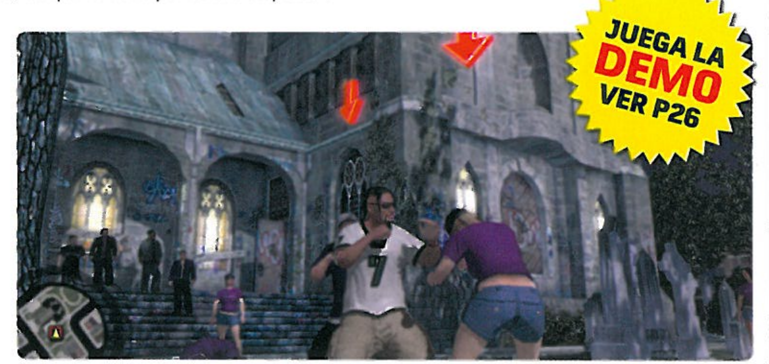


SAINTS ROW



Ghosty05: "Los gráficos son estupendos y los efectos de luz, alucinantes, con detalles increíbles en los personajes y los coches. Los equipos de FBI y SWAT son realmente divertidos y jugables, especialmente cuando estás usando el M16. Hay mucho que hacer, así que no sé ni por dónde empezar".









GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

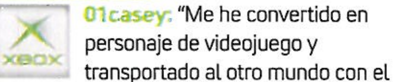


Matt31: "Es un juego fantástico. Me encanta jugar en individual o en modo online. El modo de un jugador me ha tenido pegado a la pantalla durante semanas y cuando me lo acabé, me quedé flipado con la variedad del multijugador".





THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



01casey: "Me he convertido en personaje de videojuego y transportado al otro mundo con el mando de la Xbox 360. Juega a Oblivion para perderte en otra realidad y disfruta del mundo persistente más profundo y variado que jamás puedas experimentar".



¡CONQUISTA EL MAPA ROADHOUSE!

PREY

¡Domina este con los trucos de sus diseñadores!

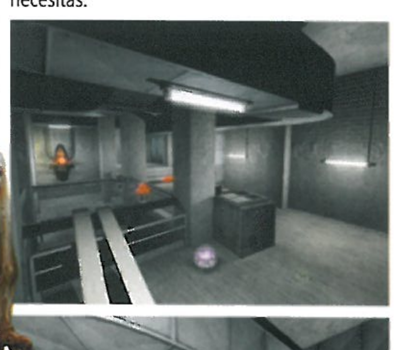
Las pistas de este artículo son de Bruce Brodie, de Venom Games, que trabajó en el diseño de la versión de Prey para Xbox 360. Ha jugado tres mil partidas en modo Deathmatch y ha completado el juego enterito alrededor de 200 veces. Un maestro.

El Bar Principal

El bar principal es un lugar peligroso para pasearse porque está dominado por pasillos superiores, así que muévete, no te quedes colgado o usa el portal en la pista de baile cuando estés bajo fuego enemigo. En un juego de equipo puedes posicionar a tus hombres de modo que controlen cada entrada al área superior -haz que tus tropas se turnen para agarrar el lanzador Crawler. Hazlo y el otro equipo tendrá muchos problemas para echarte de tu posición.

El Sótano

El sótano une todas las áreas, así que espera aquí a que el resto de jugadores entren corriendo. No olvides recargar la munición del Leech Gun cada vez que entres si es que lo necesitas.





El W.C.

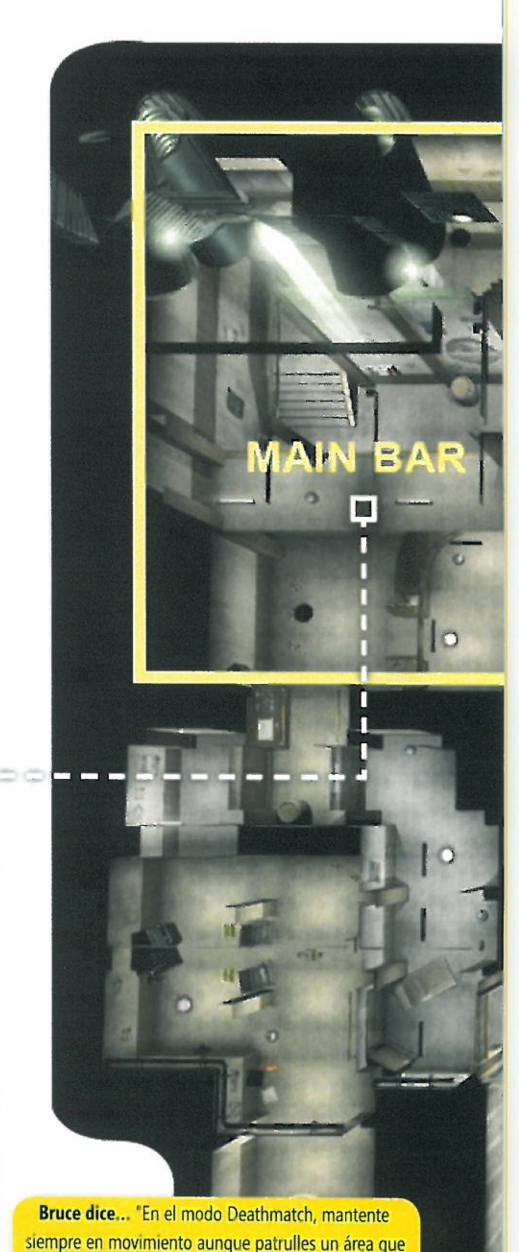
El baño de arriba es uno de los mejores lugares para hacerte fuerte. En el baño puedes encontrar el lanzador Crawler, y además hay una pequeña zona detrás del último baño para esconderte. Ya con el lanzador, espera al final de la habitación y dispara a todo lo que atraviese la puerta. Si el lanzador no ha recargado, escóndete en la zona entre el muro trasero y el baño y usa el ataque en modo espíritu. Una vez a salvo, usa tu movimiento espiritual para conseguir la Pipa de la Paz del bar principal y ataca a cualquiera que esté en el piso de abajo antes de regresar a tu cuerpo.



La Pipa de la Paz

Está en el Bar principal, encima de la pista de baile. Para alcanzarla, sube por las escaleras hasta el baño y ve a la esquina donde está el Leech gun. Ahora usa tu movimiento espiritual y cruza el puente para cogerla. Aunque no parezca muy útil, lo es bajo fuego enemigo - sus propiedades místicas actúan como un escudo extra, disparando tu barra de salud al 200%, salvándote de una muerte segura y permitiéndote ser más agresivo en el juego.





Bruce dice... "En el modo Deathmatch, mantente siempre en movimiento aunque patrulles un área que crees segura. Si das vueltas por un área específica, asegúrate de recolectar todas las armas y munición como puedas llevar. Tendrás que recargar posiblemente antes de que tus enemigos puedan recogerlas, y si las tienes tú limitas las armas que los oponentes pueden utilizar contra ti."





Bruce dice... "Roadhouse fue uno de los mapas más populares de Prey durante su desarrollo dada la mezcla de enemigos humanos y alienígenas, la gran selección de armas y los magníficos escondites y freír a los sorprendidos enemigos -el baño era uno de ellos, por supuesto. Hay un montón de diversión en el modo Deathmatch y en el Deathmatch por equipos, y es magnífico ver lo que los diseñadores han hecho después de verlo en el juego principal."

Escalinata

Intenta acostumbrarte a saltar sobre los huecos de la escalinata -un buen jugador debe ser capaz de llegar al piso de arriba sin caerse. Coge el lanzador Crawler del baño y pasa a la defensiva desde esa posición. Ten cuidado cuando pases por la parte inferior de las escaleras, porque los jugadores pueden esconderse en las sombras y son muy difíciles de detectar en esa ubicación.

Bruce dice... "Esconder tu cuerpo y atacar con el modo espiritual es una de las mejores tácticas que puedes emplear en el juego, porque puedes liquidar al enemigo con un disparo certero. Usando el modo espiritual puedes descubrir más fácilmente las posiciones de partida de los enemigos y recoger ítems. Pasar al modo espiritual es una buena táctica en distancias cortas. La mayoría de jugadores no esperan que lo uses cuando están acercándose, y se convierten en un objetivo más sencillo para ti."

El Patio

Es un lugar magnífico para convertirse en francotirador -accede al tejado por el portal sobre el bar principal y muévete alrededor del anillo superior para disparar-. Hay un buen escondite entre los dos contenedores de basura, donde están las palas eléctricas. Escóndete detrás y usa el modo espiritual para atacar a cualquiera que esté cerca, aunque no te alejes demasiado de tu cuerpo.





Bruce dice... "¡Comunicación! Siempre es bueno saber en el combate dónde están tus compañeros. -especialmente en algunos niveles donde te puedes confundir con los cambios de gravedad y los portales. Si juegas en un equipo regularmente ten la costumbre de llamar siempre de la misma manera a algunas áreas del mapa. Es sorprendente la cantidad de gente que se olvida de esto y queda totalmente perdida en medio de una pelea..."

12 VISITAS OBLIGADAS EN SAN ESPERITO

JUST CAUSE

LO QUE NO TE PUEDES PERDER EN TUS VACACIONES 'SOÑADAS'

Hay un montón de cosas que hacer a lo largo y ancho de San Esperito. Derrocar al Gobierno sólo debe ser una de las mil formas de pasar tu tiempo en la isla. Aquí tienes las mejores.



De la base a la playa

Escalamos la montaña más alta de San Esperito y encontramos una base de radio. Entra por una puerta lateral, sube al tejado y lánzate al vacío desde allí.



"Llegar a la cima es duro. Roba un helicóptero y hazlo más fácil"



Con aspas y a lo loco

La isla está repleta de helicópteros armados hasta los dientes, pero el Jackson JC-2 es el más devastador. Lánzate en paracaídas sobre la base de la Armada y quítaselo a los de caqui.



"Parece un tanque que vuela, el JC-2 está armado hasta las aspas"



Vuelo en el Casino

El casino de Quesada invita a una caída libre sobre un peligroso tejado. Abre el paracaídas en el último segundo, mola más.



"¿Hasta cuántos centímetros del suelo pueden aguantar tus nervios?"



Roba el jet

Está solo en una pista poco vigilada. Es uno de los aviones más rápidos de San Esperito, y no es nada propenso a caerse.



"El jet es perfecto para darse una vuelta rápida por la isla"



Excavadoras con mucha marcha

El terraplén tiene un vaivén continuo de excavadoras, día y noche. No son cochazos ni apisonadoras, pero puees cargarte a la poli con sus palas.



"Fuertes pero lentas, pueden demoler puertas, coches..."



Todo casino tiene un punto débil

En los sótanos del casino hay un túnel de acceso al que sólo se llega por mar. Coge una lancha desde la bahía hasta su entrada y escóndete de los guardias.



"Salta del bote por un lado para llegar a tierra firme"



Rico y el volcán

En el corazón de la isla hay un enorme volcán, aunque en los últimos años le ha dado por estar inactivo. Ahora tiene hasta una discoteca.



"El tugurio está lleno de militares. Prepárate para salir pitando"



¿Quieres ser patrón de barco?

En el aeropuerto principal se encuentra el mayor avión de carga de la isla. Su gigantesco tamaño hace difícil despegar y moverse en el aire. Inténtalo y hazlo aterrizar en la bahía.



"Ya en tierra, hazte con una bici y llévala a la parte trasera del avión"





»Si te gustó 'Top Gun' prepárate a pasarte el día en el aire

9

Robar un jet es un marrón

Robar el jet plata de Ulises McCoy es un lujazo, pero no es nada fácil. La base militar que lo guarda es un hormiguero de tropas. Déjate caer en picado y sal de allí pitando.

"Una vez en el aire vuela a las once en punto y escapa"

10

Un arsenal con alas

Al norte del aeropuerto hay una base con el Rage-Johnston f-10 Fantasma esperándonos. Es capaz de hacer volar lo que sea con sus cañones frontales.

"¿Lo quieres? Pues no te fíes. Prueba a aterrizar y sufre..."


11

De paseo por el Valle de la Muerte

Este estrecho cañón es perfecto para revivir aquellos momentos de 'Top Gun' con los que siempre soñaste. Inténtalo con un caza Ulises, acabando con ese giro a la izquierda bajo el puente.


"Mantente lo más bajo posible y gira a la izquierda antes de..."


12

Cuidado con el puente

Esta parece fácil. Basta con encontrar un puente, localizar una pequeña avioneta y hacer un giro de 360°. En el papel es sencillo, pero hacerlo bien se convierte en un desafío.


"Hazlo con un pequeño biplano y después inténtalo con un carguero si te quedan ganas"



¿QUIERES MÁS?

San Esperito es absolutamente gigantesco. Nnosotros sólo hemos arañado la superficie de todo lo que puedes ver o hacer en la isla. Si encuentras algo especialmente interesante que hacer, ¿por qué no nos lo cuentas enviándonos un email a xbox360@recoletos.es?

¡LAS DESCARGAS IMPRESCINDIBLES!

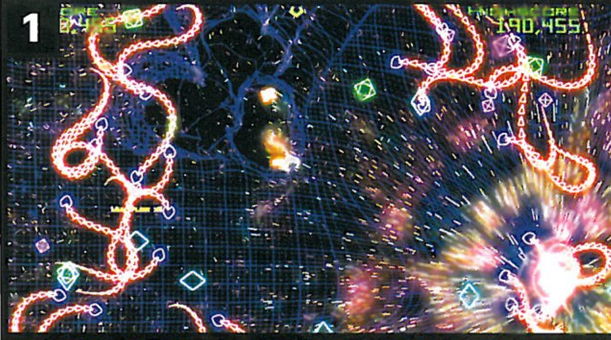
ÍNDICE DEL BAZAR XBOX LIVE

No tires tus Puntos Microsoft – mira

100 Puntos Microsoft €1.19



JUEGOS XBOX LIVE ARCADE



1 GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

EDITOR: BIZARRE CREATIONS **DES:** BIZARRE CREATIONS **JUGADORES:** 1 **PRECIO:** 400MP

Se dijo: "*Retro Evolved* es uno de los más grandes shooters de dos sticks jamás concebido. Una explosión para los ojos, los pulgares y el cerebro." **Puntuación: 9/10**



2 DOOM

EDITOR: ACTIVISION **DESARROLLADOR:** NERVE **JUGADORES:** 1-4 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "El original es todavía tan enfermizamente adictivo como siempre. ¡Debes probarlo!"

Puntuación: 9/10



3 STREET FIGHTER II:HF

EDITOR: CAPCOM **DESARROLLADOR:** CAPCOM **JUGADORES:** 1-2 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Si tienes un hueso nostálgico que necesita romperse, este es el juego".

Puntuación: 9/10



4 CLONING CLYDE

EDITOR: NINJABEE **DESARROLLADOR:** J KENWORTHY ENT **JUGADORES:** 1-4 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Un encantador juego de la vieja escuela... el mejor ejemplo de plataformas y puzzles".

Puntuación: 8/10



5 MARBLE BLAST ULTRA

EDITOR: GARAGE GAMES **DESARROLLADOR:** GARAGE GAMES **JUGADORES:** 1-8 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Un juego de puzzles para habilidosos que te hará sacar toda la destreza".

Puntuación: 8/10



LOS 5 MEJORES TEMAS DE XBOX 360

Hay un Tema para casi cualquier juego de Xbox 360 que ha salido, pero ¡sólo la élite puede entrar en nuestro Índice! Este mes los cinco mejores Temas son:



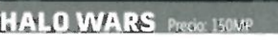
1 GEARS OF WAR: LOCUSTS Precio: ¡Gratis!



2 HALO WARS Precio: 150MP



3 STREET FIGHTER II Precio: 150MP





4 DEAD RISING Precio: 150MP



5 BURNOUT Precio: 150MP



IMÁGENES DE JUGADOR XBOX 360

Hemos escogido los cinco packs de imágenes que van a hacer que tu tarjeta de jugador esté más bonita y reluciente.



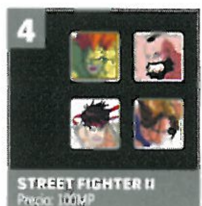
1 X06 HALO WARS Precio: 80MP



2 LEGO SW II PACK 2 Precio: 80MP



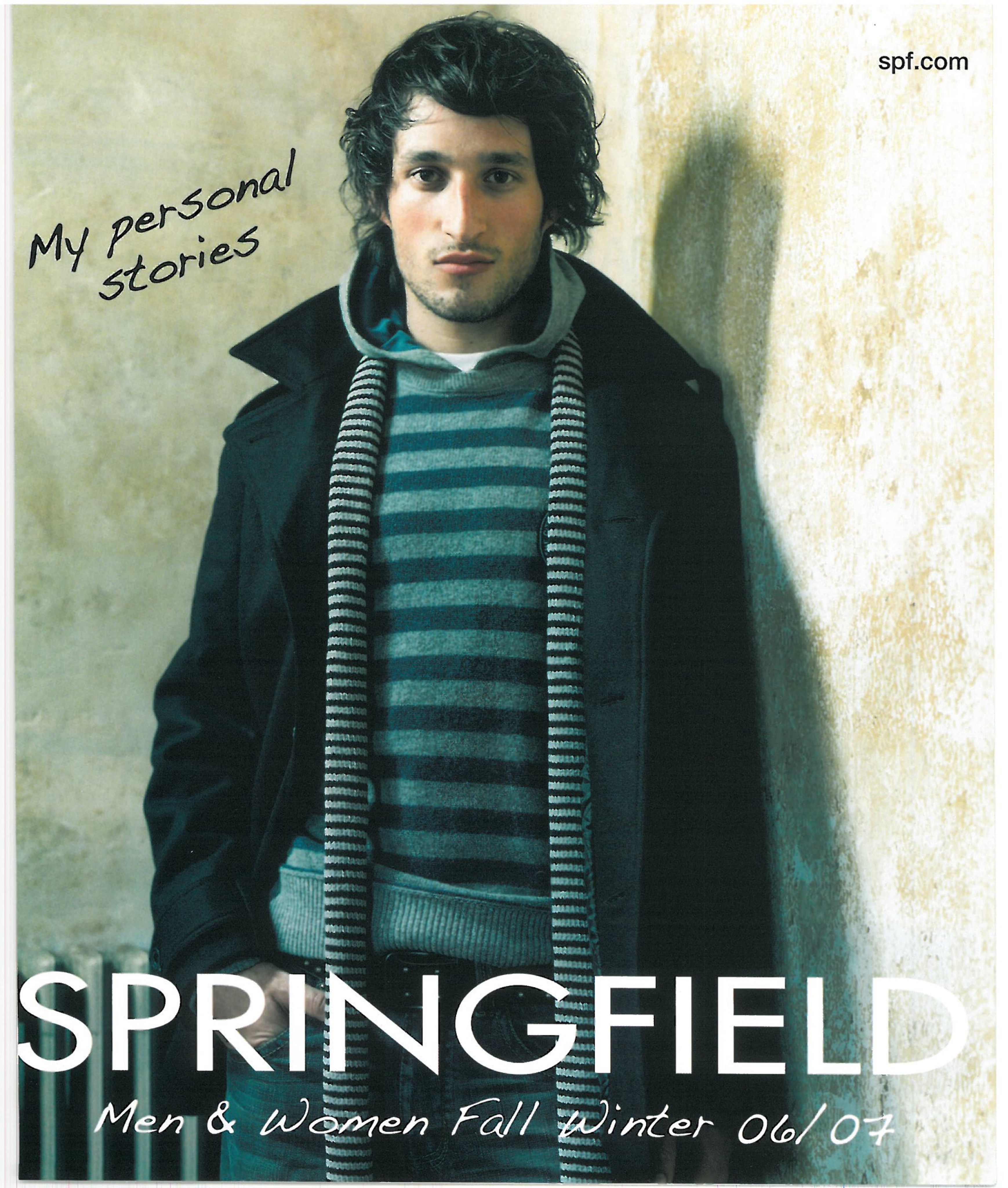
3 DEAD RISING (PACK 2) Precio: 160MP



4 STREET FIGHTER II Precio: 100MP



5 HALO 3 PACK Precio: 50MP


spf.com
My personal stories
SPRINGFIELD
Men & Women Fall Winter 06/07



HDTV PARA INICIADOS

Te contamos todos los secretos de la Alta Definición para que puedas como elegir el mejor monitor para tu Xbox 360

LA SENSACIÓN DE REALIDAD de nuestro entretenimiento pende de un hilo, el de la HDTV o televisión digital de alta definición. Se trata de un sistema que nos permite visualizar nuestros videojuegos con la mejor calidad. La aparición de Xbox 360 se ha convertido en uno de los impulsos para que se convierta en prácticamente indispensable contar con dispositivos visuales cada vez más potentes entre los jugadores. La evolución en el desarrollo de videojuegos en los últimos años nos ha traído enormes mejoras en conceptos de calidad gráfica y sonora. Sin embargo, el precio sigue sin bajar como nos gustaría. Aunque ha caído bastante en los últimos meses, sigue siendo casi prohibitivo en algunos modelos. Pero como nosotros somos curiosos por naturaleza nos hemos metido en un centro comercial para compararlos y nos hemos tenido que llevar las manos a la cabeza por la enorme variedad en tipos de dispositivos - Plasma, LCD's, CRT's...- y la cantidad de tecnicismos que les rodean y que nos aturullan. Para que cuando seáis vosotros los que vayáis "de compras" no se convierta la experiencia en una locura, os vamos a guiar para comprar uno de estos aparatos. Por lo menos vamos a hacer lo posible para que entendáis qué os pueden llegar a ofrecer para que la experiencia visual de vuestra Xbox 360 sea muy superior a la que estabas teniendo hasta ahora.

»Xbox 360 es el impulso para que la HDTV sea indispensable



RESOLUCIONES

480i (SDTV): 640X480, entrelazado, 4:3
480p (EDTV): 640X480, progresivo, 4:3
720p (HDTV): 1280X720, progresivo, 16:9
1080i (HDTV): 1920X1080, entrelazado, 16:9

¿Qué TV te vas a comprar?

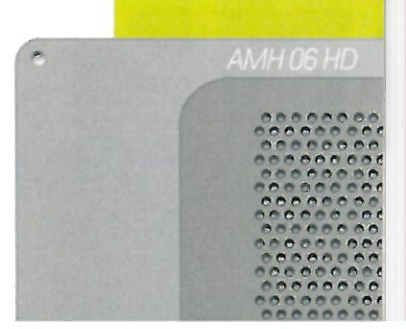
Vas a necesitar tener en cuenta elementos como el espacio que tienes disponible, el presupuesto o la perspectiva desde la que vas a mirar esa pantalla.

CRT

Es la televisión de siempre. Es y ha sido el más extendido en todos los hogares en forma de televisión, monitores y osciloscopios. Conocida también popularmente como televisión de tubo, en parte por su nombre (Tubo de rayos catódicos). Su inconveniente es su tamaño y su peso, factores que no se estilan actualmente en ninguna tendencia decorativa, por ello se tiende a sustituir por cualquier tipo de pantalla plana. A su favor podemos comentar que siguen siendo los reyes del mercado en tonalidades oscuras en su profundidad, y que podemos ver la tv desde cualquier ángulo sin que se deforme la imagen independientemente de donde nos sentemos. También debemos saber que la gran mayoría de CRT's del mercado no soportan la resolución preferida de Xbox 360 (720p). Si a esto le unimos que los últimos juegos están apareciendo en formatos de 1080i, con pantallas de este tipo no evolucionamos demasiado.
La buena noticia es su precio, ya que su versión de 26" ronda los 350€, aunque si buscamos algo más decente, entre 34" y 42", este puede llegar a los 1300€.

DLP

En español "Procesamiento Digital de la Luz". Es la tecnología utilizada en el mercado de la proyección. Entre sus ventajas destaca la suavidad de las imágenes, la profundidad y el contraste. Esto para las consolas no es poco, ya que se convierten en verdaderos referentes gráficos debido a su excelente calidad, su resolución de 720p garantizada y su capacidad para mostrar todos los ángulos. Sin embargo debemos estar seguros en la





¿QUÉ SON LAS SIGLAS DLP?

***Digital Light Processing*, el Procesamiento Digital de la Luz que se utiliza en los proyectores a través de la creación de imágenes a través de espejos microscópicos.**



CRTs HD READY

Si has tomado la decisión de comprarte un CRT, al menos ten en cuenta que lleve la etiqueta HD Ready que lo capacita para se compatible con la Alta Definición.



DICCIONARIO BÁSICO DEL HD

01

RESOLUCIÓN
Si nos preguntamos qué importancia tiene hemos de saber que un tamaño normal (640x480) muestra una imagen en pantalla de 307.200 píxeles. Mientras que una resolución de 1280x720 mostrará 921.600 píxeles por pantalla. Es prácticamente el triple. Sin duda alguna esto aumenta la definición en la imagen y lo debemos tener muy en cuenta.

02

MODO ENTRELAZADO
Etiqueta i (interlaced) Debemos saber que el primero es el que se ha usado siempre en la televisión convencional, 480 líneas de color que crearán la imagen que vemos. Una imagen entrelazada se superpondrá sobre otra hasta dibujar la imagen que vemos, para el ojo humano es inapreciable ya que estas líneas se condensan muy rápido.

03

MODO PROGRESIVO
Etiqueta p (progressive) El modo progresivo, sin embargo, muestra en pantalla todas las líneas a la vez y comprime mejor el video. No hace falta decir la diferencia entre 480 y 720 líneas dibujadas en pantalla.

04

FORMATO DE PANTALLA
Los formatos 4:3 y 16:9 o "Aspect Ratio" simbolizan la anchura y la altura de la resolución en pantalla. 16:9 es que de cada 16 píxeles en pantalla horizontales hay otros 9 verticales. Este formato también es conocido como "widescreen".

05

REFRESH RATE
El "Refresh Rate" o la frecuencia de muestreo nos indica la cantidad de líneas que se muestran en pantalla. Cuanto más rápida sea la frecuencia de dibujo en pantalla menos sufriremos, hablando de videojuegos esto es importante si deseamos conservar nuestra vista.

»Una resolución de 1280x720 mostrará 921.600 píxeles en pantalla

adquisición, proyectores hay muchos pero ha de ser de última generación. Debemos saber que en ciertos modelos muy sencillos se aprecian imágenes con diversidad de color (efecto arco iris) que son mostradas por un chip de bajo coste. Por tanto si pensamos en adquirir uno decente debemos ser consecuentes y desembolsar entre 1500 y 4000€

PLASMA
Si te consideras un experto de los videojuegos, el dinero no puede ser la excusa, sin duda el plasma es tu mejor elección. Junto con un buen dispositivo de audio la sensación es alucinante. Si hablamos técnicamente diremos que un plasma es una pantalla plana donde la luz se crea por la "excitación" del fósforo que descargan gases nobles entre dos pantallas de vidrio. Este gas es completamente inofensivo y es el que tenemos que recargar cada 6 o 7 años, que es su período de vida aproximado. Junto con su precio elevado es su principal inconveniente. Si buscamos una calidad de video superior a todo lo normal esta debe ser nuestra elección. No obstante, debemos de ser precavidos, ya que los modelos más baratos no soportan resoluciones de más de 480p. Hasta ahora las resoluciones más altas que podemos encontrar para este tipo de aparatos son de 1366x768. Las pulgadas varían entre 38" y 60" y su precio entre 1500 y 12000€.

LCD
Sin duda es una de las opciones más interesantes en lo que a calidad/precio se refiere. Su pantalla de compone de cristal líquido que orienta la luz en su interior. Es muy vivo en lo que a colores se refiere y mantiene un brillo espectacular. Si hablamos de LCDs lo que nos interesa para jugar es una pantalla que nos ofrezca una buena "frecuencia de muestreo" o "refresh rate". Cuanto mayor sea ésta menos nos dejaremos los ojos. No son monitores excesivamente grandes, al contrario, son bastante ligeros en peso y no tienen demasiado grosor. Podemos encontrarlos de todos los tamaños, desde 20" hasta 65", no obstante los comprendidos entre 35" y 40" ofrecen una gran calidad a un precio interesante. Los precios varían en torno a los 600€ y 5000€.



Y EL PRÓXIMO MES

LAS MEJORES OFERTAS EN HD



Móviles

JUEGOS PARA SALIR DE CASA

Cuando te dejas la Xbox 360 en casa y te entran ganas de pulsar botones de nuevo, tienes la opción de bajártelos a tu móvil



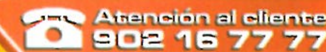
¡Nº1 Mundial!

TODO LO QUE VES... POR SÓLO 0,30€ SMS

Recibido+IVA

SUSCRÍBETE

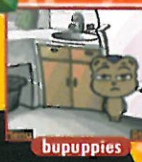


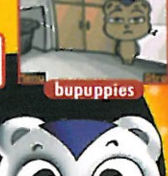


Atención al cliente 902 16 77 77

Graciosos, traviesos... BUPUPPIES ¡ADÓPTALOS!

Envía ALTA BOXJUEGO seguido del que quieras al 7733.
Ej: ALTA BOXJUEGO BUPUPPIES





bupuppies

Más JUEGOS alucinantes...








ahorcado · burbujas · bloques · tenis · trivial · casino · comecocos · crucigrama

SONITONOS ¡Parodias de famosos para partirse de risa!

Envía ALTA BOXSONITONO y el código al 7733.
Ej: ALTA BOXSONITONO BRUCE

Sonitono	Código
Nuevo Parodia Bruce: Be whisky, my friend!	BRUCE
Nuevo Parodia Martini: Georgeeeee! No Martini??? No party!	MARTINI
En ocasiones veo muertos... puede que sea por los porros.	MUERTOS
Qué fuerte, o sea, ¿ estoy sonando y no me coges ?	PIJO
Mmmmmm, hola, ¿Cómo estás? ¿Quieres cogerme? Toca aquí, dale aquí, aquí...	ORGASMO
Como el luisma es tonto, no se entera de que le suena el móvil...	ELLUISMA
Botellónnnnn, botellón.... Estamos de botellón... (La canción del botellón)	BOTELLON
¡Ahí está tu telefono móvir, que tiene pelitono, p3, sarvaslip...!	MURTIMEDIA

ANIMACIONES CON PURPURINA

Envía ALTA BOXANIMACION y el código al 7733.
Ej: ALTA BOXANIMACION ABRAZO







abrazo · corazoniris · angelical · teddy · arcoiris · badgirl

¡NAVIDAD SEXY!

Envía ALTA BOXFONDO seguido del que quieras al 7733. Ej: ALTA BOXFONDO CHICA332

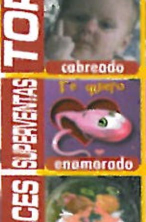



chica332






xmas · chica326 · felicitacion2












TOP: cabreado · informado · gusanillo · chico411 · kiss2 · fashion2 · gatuno

SUPERVENTAS: enamorado · noelito · electrico · diabla3 · besame · gatonavidad · isex1

DULCES: bolangel · quiero · lunamor · gatoregalo · besados · perrito2 · besito1

MÁGICOS: unicornio · hadaazul · hadita15 · hadita4 · magica16 · duendecitos · noela2

VARIOS: diablonoel · slip · noelsexy · estudiante · amorchino · 3darbol · gatito10

¡FONDOS CON TU NOMBRE!

Envía ALTA BOXFONDO, el código y tu nombre al 7733.
Ej: ALTA BOXFONDO DIABLASEXY QUIBOX












diablasexy · amorchino · sexyalas · angelsexy · papanoel · hadita · enamorados · chupete · marihuana · navidad · hippie · picarona · pantera

¡Música ORIGINAL!

Si quieres bajarte un videoclip
Envía ALTA BOXVIDEO seguido del código del que quieras al 7733. Ej.: ALTA BOXVIDEO BISBAL

Merche · Bisbal · Bustamante · Dolly · Chenoa · Natalia · Carrasco

Envía ALTA BOXPOLITONO o ALTA BOXSONITONO y el código al 7733. Ej.: ALTA BOXPOLITONO SILENCIO

Tema	Código	Tema	Código
DAVID BISBAL - SILENCIO	SILENCIO	Merche - Necesito Libertad	libertad
David Tavare - Summerlove	summer	JMP - Toda La Noche	lanoche
Holly Dolly - Dolly Song	dolly	Antonio José - Te Traigo Flores	flores
Manuel Carrasco - Y Ahora	yahora	Batuka - Instinto Animal	instinto
Merche - Bombón	bombon	David Bisbal - Mami	mami
JMP - Tu Gatita	gatita	La Caja De Pandora - Acuérdate Bien De Mi Cara	acuerdate
Aventura y Don Omar - Ella Y Yo	ellayyo	David Bustamante - Por Ella	porella
Merche - Eras Tú	eras	La Caja De Pandora - Dónde Te Escondes	escondes
David Bustamante - Bésame	besame	Chenoa - Tengo Para Ti	tengo
September - Satellites	satellites	Rosa - Más Allá	masalla

Envía ALTA BOXPOLITONO o ALTA BOXSONITONO y el código al 7733. Ej: ALTA BOXSONITONO BABEL

Elige el tipo de sonido que quieres: V.O VERSIÓN ORIGINAL (música y voz originales del cantante) · SONIDO REAL (sonitono)

Movilisto advierte que algunos tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos

TOP

Nº	canción	código
1	David Bisbal - Torre De Babel (V.O)	babel
2	Noche De Sexo	desexo
3	David Bisbal - Quién Me Iba A Decir (V.O)	decir
4	Ni Una Sola Palabra	palabra
5	Aire Ke Respiro (Por eso te canto...)	respiro
6	Labios Compartidos	labios
7	Por La Boca Vive El Pez	elpez
8	Ojú Lo Que La Quiero	oju
9	A La Primera Persona	primera
10	Libertá (Hip Hop)	liberta
11	Besos	besos
12	Let Me Out	letme1
13	Te Busqué	tebusque
14	Farándula	farandula
15	En Qué Estrella Estará	estara
16	Conteo	conteo
17	Con Un Porrito En La Mano	porrito
18	Es Como La Cocaína	cocaina
19	Salve Rociera	salve
20	No Te Vistas Que No Vas	vistas

Cine y Tv

canción	código
Kill Bill (Silbido)	silbido
Voy A Vivir (Anuncio Hormigas)	avivir
Rebelde	rebelde
El Último Mohicano	mohicano
El Exorcista	exorcista
El Padrino	padrino
Gladiator	gladiator
La Pantera Rosa	pantera

Latino-Reggaeton

canción	código
Rakata	rakata
Rompe	rompe
Valió La Pena	valio
Yo Te Quiero	tequiero
Angelito Vuela	angelito
Pa' Mi Guerrera	guerrera
Santa Fé - Fruto Prohibido (V.O)	fruto
Tu Cuerpo En La Cama	tucuerpo



MOB2504

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

¡8 DEMOS!



NHL 2K7

Atrévete con la franquicia de hockey más entretenida del momento. Sólo la presentación ya es de 10.



SMACKDOWN VS RAW 2007

El Enterrador lucha contra todos en este título de nueva generación basado en el clásico WWE series.



LMA MANAGER 2007

Comienza una nueva temporada y con ella nuevos retos para el manager de fútbol. ¿Podrás ganar la Liga o acabarás quemado?



FUZION FRENZY 2

La fiesta más brutal regresa con mejores gráficos que nunca y acción por los cuatro costados.

LOST PLANET

¡No te quedes helado! Todos los secretos de uno de los juegos de acción más esperados del nuevo año, al descubierto.



DEAD OR ALIV XTREME 2

No, no es el póster de tu habitación. Es una de las chicas de la isla de Zack. ¿Estás preparado para verlas jugar al volley playa?



XBOX LIVE arcade

3 CLÁSICOS ARCADE

Deja eso de ir a los viejos recreativos de tu barrio y enciende tu Xbox 360. Vas a flipar con los arcade que te tenemos preparados..

A LA VENTA 28 DICIEMBRE



CÓMO PEDIR LOS PRODUCTOS:

1 Comprueba que tu móvil es compatible. Envía BOXCOMPATIBILIDAD y tu marca y modelo al 7777. Ej: BOXCOMPATIBILIDAD NOKIA 3220 o visita www.movilisto.com

2 Si no esta configurado, configúralo para productos multimedia. Envía BOXCONFIGURAR o habla con tu operadora (Movistar, Amena o Vodafone) (2 sms)

3 Escribe un mensaje con las instrucciones que aparecen junto a cada producto. Cuando recibas el producto selecciona la opción guardar, descargar o ir a.

¡CALIDAD GARANTIZADA!

EL MEJOR SONIDO · LA MEJOR IMAGEN

¡MOVILISTO ENTREGA EL MEJOR CONTENIDO, TENGAS EL MÓVIL QUE TENGAS!

¡El Auténtico! 7777

www.movilisto.com

COSTE DEL MENSAJE: 1,2 € + IVA.

TEMAS

¡Personaliza el menú de tu móvil!

Envía BOXTEMA seguido del código del que quieras al 7777. Ej.: BOXTEMA NAVIDAD



navidad · gatos · diablillas · duendes · bisbal

Requiere 4 sms

FONDONOMBRES

Envía BOXFONDO seguido del código del que quieras y tu nombre al 7777. Ej.: BOXFONDO NOELA CAROLINA









noela · 3dsanta · besados · sensual · duendita · nenes · navidad · papanoel · angelical

Requiere 2 sms



¡YA ESTÁ AQUÍ! El VILLANCICO más famoso ¡CON TU NOMBRE!

Envía BOXVILLANCICO seguido de tu nombre al 7777. Ej: BOXVILLANCICO CRISTINA

Y prueba las PARODIAS más divertidas de la Navidad

Envía BOXSONITONO seguido del código al 7777. Ej: BOXSONITONO HORROROSAS

sonitono	código	sonitono	código
Parodia de Boris: Las muñecas horrorosas se dirigen al...	horrorosas	Parodia de F. Alonso: Mi coche run run...	cocherun
Parodia de Chiquito: Ay del chirriquitín! Cuidadín!...	chirriquitin	Parodia del gitano: Los payos Rangers quitan puntos	noelgitano
Parodia del cuñao: Belén! Las tetas de Belén!...	campanas	Parodia de Jesulín: Campana mi Campanario...	navicampa
Parodia del Koala: El rock borriquiquito corralero	corralero	Parodia de Pocholo: y sobre todo felices FIESTAAAASSSSS!	fiestas
Parodia del Luisma: El Luisma te felicita por Navidad	naviluisma	Parodia niños San Ildefonso: Coge el teléfonoooo...	ninos
Paridia del Paco: Pero mira como bebo, bebo, bebo...	bebo	Parodia de Torrente: Te como todo el turrón...	turron

Requiere 3 sms

FONDOS

Envía BOXFONDO seguido del que quieras al 7777. Ej.: BOXFONDO NOELA2

TOP









noela2 · piruja · besados · duende · noelita · slip · bolangel · enamorado · felicitacion1 · corazon · felicitacion3 · siniestra · gatonavidad · angelita · diablillo6 · ovejanavidad · gatoregalo · dragon32 · 3dnoel · vacaloca · felicitacion8 · pijita · perrito2 · felicitacion · besito1 · duendecitas · diablonoel

SEXYS NAVIDAD









chica332 · chica326 · chica333 · chica328 · chica327 · chica331 · chica327 · chica338

Requiere 2 sms

JUEGOS

Envía BOXJUEGO seguido del código del que quieras al 7777. Ej.: BOXJUEGO OCA









oca · millonario · bubble · ahorcado · comecocos · santa · solitario · casino · spyro · bandicoot · zuma · buppupies · garfield · sudoku · sutra · bloques · trivial · hugo · bmw · larry

Todos requieren 3 sms excepto bupuppies, bmw, garfield, larry, spyro, bandicoot, sutra y millonario que requieren 4 sms.

¡SORTEOS!



LOTERÍA

¿Quieres ganar 3.000.000 €?

Entra en el sorteo de una SERIE COMPLETA de LOTERÍA NACIONAL

Entra en http://download.movilisto.com/loteria o Envía BOXLOTERIA al 7777

Promoción válida del 27 de noviembre al 20 de diciembre de 2006

CESTA de NAVIDAD

GANA: Una cámara digital, una PDA, un ordenador portátil, un DVD portátil, una PSP y un MP3.

Entra en http://download.movilisto.com/cesta o Envía BOXCESTA al 7777

Promoción válida del 27 de noviembre de 2006 al 5 de enero de 2007

Bases depositadas ante notario. Bases notariales en www.movilisto.com

¡Música ORIGINAL!

Merche · Bisbal · Bustamante · Natalia · Carrasco · Chenoa

Si quieres bajarte un videoclip

Envía BOXVIDEO seguido del código del que quieras al 7777. Ej.: BOXVIDEO BISBAL

Envía BOXTONO, BOXPOLITONO o BOXSONITONO y el código al 7777. Ej.: BOXTONO DOLLY

Tema	Código	Tema	Código
HOLLY DOLLY - DOLLY SONG	DOLLY	Rosa - Más Allá	masalla
La Banda Del Puente Rojo - Yasuri Yamillet	gillette	Aventura y Don Omar - Ella Y Yo	ellayyo
Merche - Bombón	bombon	Batuka - Instinto Animal	instinto
David Bisbal - Quién Me Iba A Decir	decir	Merche - Eras Tú	eras
Manuel Carrasco - Y Ahora	yahora	September - Satellites	satellites
Manu Tenorio - Entenderás	entenderas	David Bisbal - Mami	mami
María Isabel - De Qué Vas	deque	David Tavare - Summerlove	summer
JMP - Tu Gatita	gatita	La Caja De... - Dónde Te Escondes	escondes
Merche - Necesito Libertad	libertad	David Bustamante - Bésame	besame
David Bisbal - Qué Tendrás	tendras	Chenoa - Tengo Para Ti	tengo

Videos 3 sms. Tono, Politono 2 sms y Sonitono 3 sms.

TOP

Elige el tipo de sonido que quieres para tu móvil:

(V.O) VERSIÓN ORIGINAL (música y voz originales del cantante) · (S) SONIDO REAL (sonitono)

Movilisto advierte que algunos tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos

Requieren 2 sms, excepto sonitonos que requieren 3 sms.

Envía BOXTONO, BOXPOLITONO o BOXSONITONO y el código al 7777. Ej.: BOXTONO DESEXO

Nº	Canción	Código
1	Noche De Sexo	(S) desexo
2	David Bisbal - Silencio	(S) silencio
3	Aire Ke Respiro (Por eso te canto...)	(V.O) respiro
4	El Último Mohicano	(S) mohicano
5	Let Me Out	(S) letme1
6	Salve Rociera	(S) salve
7	Ojú Lo Que La Quiero	(S) oju
8	Un Puente Sobre El Río Kwait	(S) kwait
9	Labios Compartidos	(S) labios
10	Libertá (Hip Hop)	(S) liberta
11	Angelito Vuela	(S) angelito
12	Ni Una Sola Palabra	(S) palabra
13	A La Primera Persona	(S) primera
14	Farándula	(S) farandula
15	Tres Corazones	3corazones
16	Conteo	(S) conteo
17	Dame Un Grito	grito
18	Qué Precio Tiene El Cielo	queprecio
19	No Te Vistas Que No Vas	(S) vistas
20	Por La Boca Vive El Pez	(S) elpez

Internacionales

canción	códigos
Call Me When You´re Sober	sober
Metal Hammer	(S) metal
World Hold On (Canción Silbido)	(S) hold
Rudebox	rudebox
Crazy	(S) crazy
Hips Don't Lie	(S) hips
Satisfaction	satisfaction
Fantasy Girl	(S) fantasy
Alive	alive
Love Generation	(S) bob

Superventas

canción	códigos
Tus Ojitos Negros	(S) ojitos
Si Estoy Loca	estoyloca
La Saeta	(S) saeta
Te Busqué	(S) tebusque
Andaluces Disparando Cante	(S) disparando
Adelante	adelante1
Con Un Porrito En La Mano	(S) porrito
Mi Enfermedad	enfermedad
Es Como La Cocaína	(S) cocaina
Paquito El Chocolatero	(S) paquito
Déjame Verte	(S) verte
Puede Ser	(S) puedeser
So Payaso	(S) payaso
En Qué Estrella Estará	(S) estara
Me Voy	(S) mevoy
Himno De España	(S) espana
Soy Gitano	(S) gitano
Campanera	(S) campanera
Volverá	(S) volvera
Viajar Contigo	viajar
La Caja De... - Acuérdate Bien De Mi Cara	(V.O) acuerdate
David Bustamante - Por Ella	(V.O) porella
Muñeca de trapo	(S) trapo
Opá Yo Viazé Un Corrá	opa
Quiéreme	(S) quiereme
Malabares	(S) malabares
A Camarón	(S) acamaron
Querida Enemiga	(S) querida
Antonio José - Te Traigo Flores	(V.O) flores
Pirata De Boquita	(S) pirata
Amo A Laura	(S) amoalaura
Chenoa - Rutinas	(V.O) rutinas

Latino-Reggaeton

canción	códigos
Rakata	(S) rakata
Pa' Mi Guerrera	(S) guerrera
Tu Cuerpo En La Cama	tucuerpo
JMP - Toda La Noche	(V.O) lanoche
Valió La Pena	(S) valio
Lo Que Pasó, Pasó	(S) paso
Pobre Diabla	(S) diabla
Batuka - Batuka	(V.O) batuka
Rompe	(S) rompe
Mala	(S) mala
Yo te quiero	tequiero
Hasta Cuándo	(S) hasta
Santa Fé - Fruto Prohibido	(V.O) fruto

Novedades

canción	códigos
Miénteme Una Vez Más	unavez
Batuka Power - Bendita	(V.O) bendita
Gym Tonic	gym
Escapar	escapar
Palabras Más, Palabras Menos	palabras
Pudo Ser Tan Fácil	pudo
Tango Flamenco	flamenco

Éxitos originales 1ª Gala

canción	códigos
Besos	(S) besos
Hot Stuff	hotstuff
Tu Nombre Me Sabe A Hierba	mesabe
Esta Soy Yo	(S) esta
Cómo Pudiste Hacerme Esto A Mí	pudiste
Temblando	temblando
Frío Sin Ti	friosin
No Me Crees	(S) crees

Cine y Televisión

película/serie	códigos
Voy A Vivir (Anuncio Hormigas)	(S) avivir
La Muerte Tenía Un Precio	(S) lamuerte
House	drhouse
Kill Bill (Silbido)	(S) silbido
Rebelde	(S) rebelde
La Pantera Rosa	(S) pantera
El Bueno, El Feo Y El Malo	(S) bueno
Ghost	(S) ghost
Piratas Del Caribe	(S) caribe
El Padrino	(S) padrino
El Exorcista	(S) exorcista
Blade	(S) vampiro
Te Entiendo (Los hombres de...)	(S) teentiendo
El Bar Coyote	(S) coyote
Titánic	(S) titanic
Pasodoble Miranda (Móvil de Paco)	(S) miranda1
Como En Un Mar Eterno (BSO Yo Soy La Juani)	unmar
Braveheart	(S) braveheart
Hospital Central	(S) hospital
Te Falta Veneno (Yo Soy Bea)	(S) tefalta
CSI	(S) csi
El Vaquilla	(S) vaquilla
Leyendas De Pasión	leyendas
Eduardo Manostijeras	manostijeras
Gladiator	(S) gladiator
Nada que perder	(S) perder
Star Wars	(S) starwars
Rocky	(S) rocky
El Señor De Los Anillos	(S) anillos
Dancing (Anuncio Refresco Zero)	zero
Pasión De Gavilanes	(S) gavilanes
La Misión	lamision

Envía tu mensaje al 7777. COSTE DEL MENSAJE: 1,2 € + IVA. MÓVILES COMPATIBLES: ¡Más de 300 terminales compatibles! Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, entra en www.movilisto.com/compatibilidad. Si prefieres saberlo al instante, envía BOXCOMPATIBILIDAD seguido de la MARCA y MODELO de tu móvil al 7777. Ej: BOXCOMPATIBILIDAD NOKIA 3510i. (1sms). REGALA A UN AMIGO: Si quieres regalar cualquier producto a quien quieras, escribe tu mensaje como si lo pidieras para ti, añade su número de móvil al final y envíalo al 7777. Ej: BOXFONDO TORO 612345678. ¿CÓMO QUIERES VER TU MÓVIL?... ¿Con logo o Sin logo? (Sólo para Nokia). Si quieres hacer desaparecer tu logo, envía BOXBORRAR al 7777 y la pantalla de tu móvil quedará limpia. Si quieres restaurar el logotipo de tu operador (movistar, vodafone o amena), envía BOXANULAR al 7777 y lo verás en pantalla. (La función anular no es compatible con móviles multimedia). También en el teletexto de TVE (página 383), Telecinco (página 777), Antena3 (páginas 737, 738 y 739) y en las autonómicas. La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Atención al Cliente: atencion@movilisto.com. Para contacto profesional: negocios@movilisto.com. Movilisto es una compañía del Grupo iTouch con presencia en España, Portugal, Gran Bretaña, Thailandia, Rumania, Polonia, Rusia, Sudáfrica, Irlanda, Israel, Australia, Marruecos, Nueva Zelanda y Francia. Tu número de teléfono se incorporará a un fichero automatizado destinado por Grupo Itouch Movilisto España S.L., a ofrecerte ocasionalmente productos y servicios de tu interés; no obstante, de acuerdo con la Ley Orgánica 15/1999, tienes el derecho de acceso, rectificación y cancelación de tus datos, el cual puedes ejercitar enviándonos un correo electrónico a la dirección info@movilisto.com con tu número de teléfono móvil y la palabra "BAJA". Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido.





No vamos a hablar de
lo buenos que somos, vamos a
darlo todo en cada partido.
Si vosotros sois rápidos
nosotros seremos más rápidos,
más fuertes y mejores.
Vamos a traerle títulos al club
y orgullo a nuestra ciudad.
Esto no es un negocio, es una pasión.

FIFA 07



www.hallegadolahora.es













